GEIBUN MOOKS No.149

発行日●1995年10月20日

SNK公認オフィシャル情報誌

NEO·GEO CD

NEO·GEO FREAK
ネオジオフリーク



速報!!

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

ソニックウィングス3
✹巻頭徹底攻略!

K·O·F'95
✹全キャラ連続技&設定原画集

✹オールドゲーム攻略／餓狼伝説&ワールドヒーローズ

✹NEO·GEO CDモニターリポート

✹長崎萠〜アテナ声優〜インタビュー

1995 VOL.6

580YEN

芸文社

▶特別付録

草薙京&八神庵ツーショット描下ろしポスター



NEOGEOはSNKの商標です。
壮大なステージと衝撃のビジュアル!
史上空前のSTG(シューティングゲーム)新登場!!
PULSTAR™
ネオジオSTG史上最大のスケールで迫る超大作シューティング!
©AICOM CO.,LTD. 1995
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD
希望小売価格49,800円(税別)
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京03(5275)6200 大阪06(339)0110 [AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。


The Future Is Now
SNK
ネオジオCD版「パルスター」
'95年10月発売予定！
ネオジオ版〈価格32,000円（税別）〉も好評発売中！

CONTENTS

NEO·GEO FREAK
1995.VOL.6



表紙●ソニックウィングス3　ⒸVIDEO SYSTEM　1995
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

クリアに向かって撃ちまくれ！ 魂の徹底攻略・第2弾!!

SONIC WINGS 3™

攻略／"隙間の会名誉会長" DSP-たろりん

前号の1～2ステージ攻略に引き続き、今回はそれ以降のステージを徹底的に攻略！
過激な弾幕をくぐり抜け、目指すは全面クリアだ!!

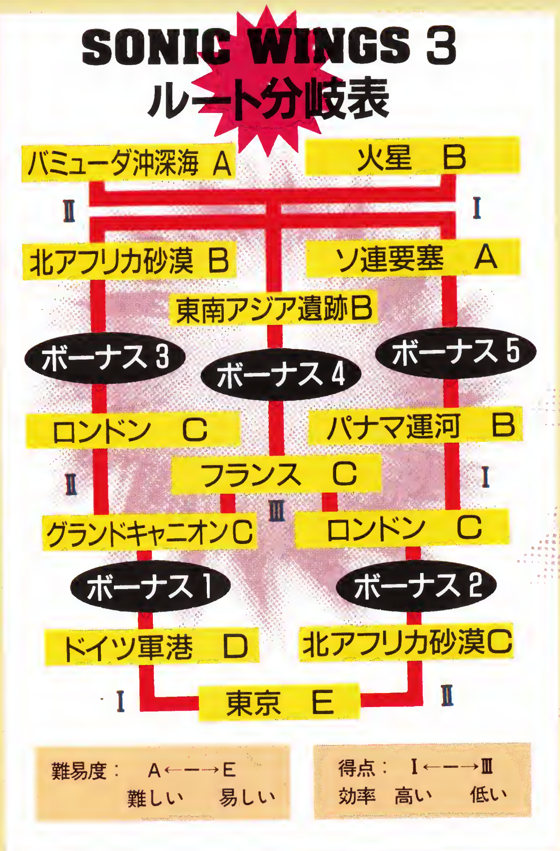
ビデオシステム	シューティング	容量未定

MVS	発売日未定 / 価格未定
カセット	10月発売予定 / 価格未定
CD	11月発売予定 / 価格未定

機体性能比較

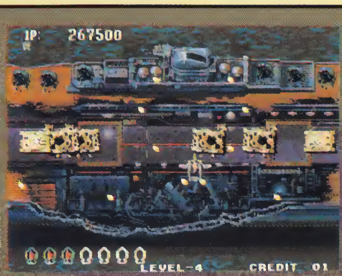
機体名	横移動速度	縦移動速度	最強状態時発弾数	ボム威力	ボム無敵時間
F4Uコルセア	12	12	380発	本体1/scan レーザー2/scan	6.6秒
P61ブラックウィドウ	10	10	380発	192/1発	2.1秒
零式艦上戦闘機	10	12	280発	本体1/scan 炎3/scan	4.7秒
晴嵐	9	10	100発	1/scan	3.0秒
IL2シュトルモビク	8	10	300発	長20 短6	なし
ポリカルポフI16	10	10	240発	2/scan	1.8秒
Do335プファイル	14	13	330発	画面全体50 本体1/scan	3.0秒
Ju87スツーカ	8	9	450発	約160	2.1秒
ワールウインド	11	10	360発	80	なし
ソードフィッシュ	7	9	200発	128/1発	3.0秒

※1scan＝1/60sec.



※難易度および得点効率は、編集部攻略スタッフにより作成したものです。

今回も攻略に使用する機体は、ブレイザーズの『ブラックウィドウ』。パワーアップ時の3WAYと、敵を自動的に攻撃するサブウエポンが強力な、たろりんオススメの機体である。また、攻略の最後には、そのほかの機体の特性にも触れているので、ブレイザーズ以外の機体を使用している人は、参考にしていただきたい。



これはキテル！ イカス隙間だ



ここはまあ普通かな？



究極はこれ！君にできるか？

意外と小さい!? 自機の当たり判定

シューティングの醍醐味といえば、敵の弾幕をくぐり抜けた時の壮快感だ！ と考えているアナタ、全日本隙間の会に入会しませんか？『SONIC WINGS 3』に登場する機体は、見た目以上にやられ判定が小さい。

よって、写真にあるような、一見寒～い隙間もバッチリ通り抜けることが可能。「死ぬ！」と思った時も、最後まであきらめないようにしよう。

もちろん、隙間の会々員を自負するのなら、わざと狭い隙間を抜けるのもよい。許す！

STAGE-4- 左
アメリカ・グランドキャニオン



ショットが当たる箇所のすぐ下まで接近する

このステージは開始直後にいきなり中ボス級の敵が出現する。こんな生意気な奴は速攻で殺すに限る。

ステージがはじまったらすぐに画面中央の上の方に移動し、中ボスの真下に張りついて撃ち込んでやろう。はじめは破壊可能な弾を出しているだけなので、ギリギリまでめり込んでも平気だ。左右にザコが1匹ずつ出現するが気にするな。撃ちたい人は後ろにさがって3WAYを活かして破壊してもよい。許す。

しばらくすると中ボスは動きはじめるが、こうなったら下にさがろう。2WAY弾を連射してくるのだ。2WAY弾なので間に入ることもできるが、少し怖いのであまりお勧めできない。2WAYの外側に出て大きくよけよう。大体、きっちり連射して打ち込んでいればこの中ボスは動き出す前に破壊できる（連射装置つき）ハズなので極めれ。

その後は渓谷にニョキッと生えてくる砲台とザコ戦闘機と闘うことになる。砲台は特に恐れることはないので、戦闘機に注意しよう。特に、右→左と4機ずつ出現したあとに、右→中央→左と3機ずつくる編隊に気をつけたい。出現順を覚えておいて速攻で破壊していくように。



うかうかしてるとザコに突っ込まれてしまう

渓谷の終点では地中から大きな砲台が出てくる。真下に向かって弾を連射してくるので正面にいないように（実は中央にいれば大丈夫だが無理にやる必要もない）。同時に戦闘機が横1列の編隊を組んで出現するので気をつけよう。砲台は横から重なって破壊するが吉。ボムを出す。



正面にいてもよいが、実はザコの弾が怖かったりする

その後の荒野ではザコ戦闘機と巨大岩の攻撃がくる。戦闘機は左→右→左…と交互に出ることを覚えておこう。3つある巨大岩はランダムで攻撃方法が変わるが、いずれも問題なく対処できるはずだ。攻撃がくるまで撃ち込み、弾がきたら正面から脱出すればよい。



岩の模様（目、耳、口など）で攻撃方法がわかる

BOSS 戦略爆撃機 天端

ここのボスは巨大双胴機。こいつと闘う時には基本的に画面中央の一番下に自機を位置させておくように。

まずは左右の胴部についている小さな砲台を破壊せよ。この砲台は大きな弾を2方向に出してくる。



まずはこの2つの小さな砲台を撃ちまくって破壊

砲台を破壊したら、そのあとは例の画面中央最下段に位置してボスに撃ち込もう。ボスの攻撃を挙げてみると、

・胴部の開閉砲台からの2WAYor3WAY
・両翼の破壊可能弾
・中心部からの大きい弾4WAY

の3つになる。



2WAYは幅が狭いのであまり気にしなくてもいい

開閉砲台からの弾だが、2WAYは真下にしか撃ってこないうえに全然広がらないので、ボスの真正面（中心）にいればOK。3WAYは自機を狙っている時と真下に撃つ時の2タイプあり、自機を狙っている時だけ左右に少し動いてよければよい。



自機を狙っている3WAYは左右にチョイと動いてよける

中心部からの4WAYは真正面にいればよい。ボスはゆっくり左右に動いているので、きっちり弾の間に入るように自機の位置を微調整すること。

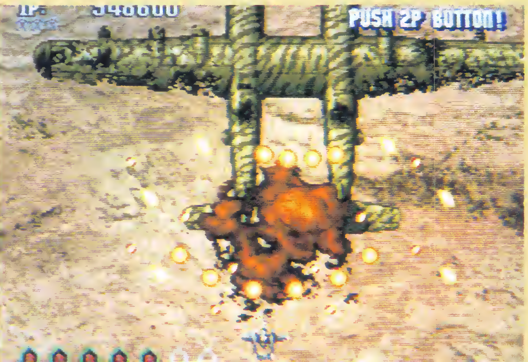


4WAYはド真ん中。ボスへの撃ち込みに専念せよ

両翼からの破壊可能弾は特に問題ないはずだ。たまに大きな弾を出してくることがあるが、単発な上に自機近くにくる弾は1発のみ。しかも、ボスの正面にいればまったく問題ないはずだ。

しばらくすると装備されている爆弾を投下する。これは少し下にさがってから爆発し、弾をバラまく。しかしこれまた真正面にいればOK。おっと、もちろん爆弾の真正面になるように微調整するように約束だ。

弾をよく見て自機の位置を微調整することができればこのボスは恐るるに足らない。ここで苦戦しているようでは先が思いやられてしまう。気合いでクリアせよ！



爆弾の真正面に自機を位置させてしまえばビビる必要はまったくなし！

STAGE-4-右 5-左
ロンドン

この2ステージは一部にほんの少し違いがあるだけ。ほかはまったく同じなので、一緒のステージとして扱うことにする。

　このステージの敵キャラはミサイルと飛行船だけである。ミサイルは3つのタイプがいるのでそれぞれについて解説していこう。

　まずは前から出てきて下に突っ込んでくる小型ミサイル。2WAY弾を出してくるが、間の角度が広いのであまり恐れることはない。

　次に、ステージの序盤と最後の方の2機しかこない大型ミサイル。こいつは耐久力が非常に高いし、自機を狙って弾を出してくるので、出現位置を覚えておいて速攻で破壊せねばならない。

　最後はステージの最後の方で登場する、自機を狙った弾を出す小さなミサイル。耐久力は低いので、速攻破壊を心掛けていれば大丈夫だろう。

　では、ステージの流れに沿って解説していく。

　まず、小型ミサイルが数機くる。その後、左上から大型ミサイルがくる。あらかじめ左上のほうで待ち構えておいて、すぐに撃ち込み最優先で破壊しよう。

　飛行船が出てきたらできるだけ早く破壊していこう。この飛行船、破壊すると自機の方に3WAYの大きな弾を撃ち返してくるが、出現してすぐに、画面の最上段付近で破壊するようにすると撃ち返してこないのだ。

　中盤は小さなミサイルの攻撃が続く。小さなミサイルは群れをなして飛来してくるが、このうち最後尾の奴がパワーアップアイテムを出すことを覚えておきたい。

　最後に、自機を狙う弾を出す小ミサイルと大型ミサイルの複合攻撃がある。ここではじめてステージによる差がでる。STAGE 4-右の時は小さなミサイルが上から出てくるが、5-左の時は後ろからくるのである。大型ミサイルは小さなミサイルが4機出たあとに画面右上から登場するので速攻で撃ちにいきたいが、5-左では小さなミサイルが邪魔になってしまう。ここは難しいのでボンバーを使ってもよいだろう。


こいつは非常にカタいのではりついて速攻で破壊せよ


気球はすぐに破壊しないと3WAYを撃ち返すぞ


ここのミサイル群はアイテムが出まくってウハウハだ


この黒いミサイルが問題、放っておくと3WAYも来る


大型ミサイルにこうしてすぐに張りつけばエクセレント

BOSS 戦略ロケットV3

このボスは多段式ロケットで、それぞれのパーツを破壊していくたびに形態が変化していく。よって、各パーツごとに解説する。

○1段目

　まずは小さな弾をばらまいてくる。この時、ボスの真下（真正面）は死角になっている。ボスの左右移動に合わせて真下をキープしていれば安全。何の問題もない。ただ、真下に向けて撃つ2発の弾の隙間に入るのは少々怖いので、これが怖い人はこの2つの弾がきたらその外側に移動してよけてもよい。

　その後は大きな弾をばらまくがこれもボスの真下が安全だ。

○2段目

　小さい弾のばらまき→大きな弾のばらまき、という攻撃を繰り返してくる。

　小さな弾は、ボスの右側の方に大きい隙間がある。ここでよければいいだろう。大きな弾は真下にいればOK。

　この形態と闘っているときに、右のほうに補助ロケットが出てくる。補助ロケットは大きな弾を2発1セットで自機を狙って出してくる。耐久力は低いのでこちらを先に倒してしまってもよいだろう。

○3段目

　小さな弾をばらまいてくる。ばらまき方は2種類あるが、どちらも真下でOK。以上！左から補助ロケットが来るので軽くあしらおう。

○4段目

　小さな弾のばらまきで、この時も真下が安全。しかし、たまに真下に1発だけ飛んでくるので、これだけは注意しよう。例によって、真下に飛んでくる隙間の狭い弾は外側でよけてもよい。

○5段目

　先端部から飛ばしてくるとがった物体が最後の攻撃。実は、ブレイザーズはこの形態になったらボスのすぐ下に張りついて超連射することで秒殺しが可能。ただし連射装置がないとツラい。

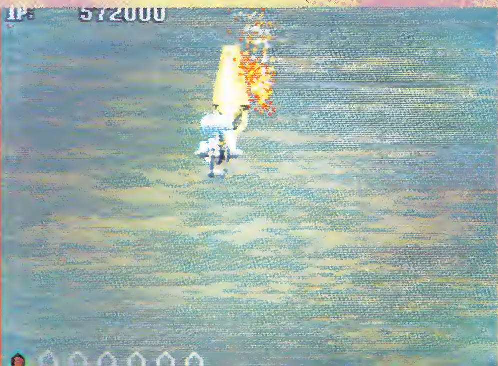
　秒殺に失敗したらボンバーがいいかも。


1段目は真正面にいれば「OK、楽勝」


2段目は小さくよける必要がある


スキを見て張りつきにいき大ダメージを与えよう


この弾は間を抜けるのは怖いので、これだけ外でよける


張り付いて約3秒、イェーイ楽勝だぜブレイザーズ！

STAGE-5-中

フランス

ステージがはじまるといきなり中ボス級の大型機が登場。しかし、たいした攻撃はしてこない。

まずは尾翼の部分から6WAY弾を出す。これは真正面に自機を位置させてよける。この時、欲張って接近して撃ち込みにいくと弾の隙間が狭くて死ぬことがあるので、6WAY弾をやり過ごしてから接近するように。



真下で6WAYをよけた後に張りついてバイバリ連射

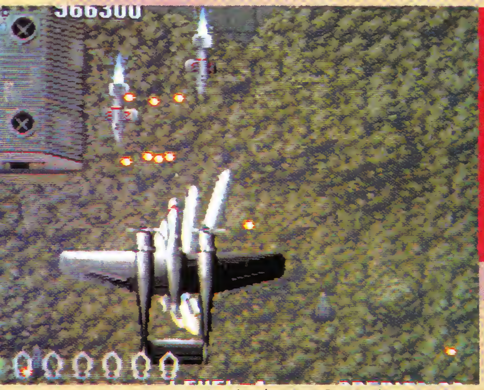
6WAY弾のあと、浮遊機雷を横のほうにばらまく。この頃には中ボスを撃破していることであろう。中ボスの大破を確認したら即刻機雷を撃ち落としにいくように。機雷は一定時間後に破裂して2WAY弾を出すので、破裂前にこちらのショットで破壊するのが望ましい。

その後はザコ戦闘機のラッシュが続く。基本的に編隊を組んで右→左→…という順で登場することを覚えておき、出現即撃墜を心掛けよう。この際、地上に設置されている対空砲にも十分注意を払うように。



ザコは交互に右→左→…と出てくるということを覚えよう

森が見えてくると、森の中の発射台から黒いザコが飛び立って来る。このザコ、非常にカタいうえに3WAYを2〜3回出してくる強敵。ここはボンバーを使って切り抜けてもよいだろう。節約したい時は、1機目が右からくるので撃ち落とし、あとは逃げ回ることになる。



ここはむちゃくちゃ難しい—無敵のボンバーに頼ろう

森を抜けたら画面最上段中央に移動。ここに得点アイテムを出す戦車があるからだ。横から出てくる戦車などは自動照準弾が勝手に破壊してくれることだろう。戦車のあと、すぐにまた得点アイテムを出す地上物が3つならんでいるので全て1万点でゲット。



このパワーアイテムはボスの直前まで残しておくこと!

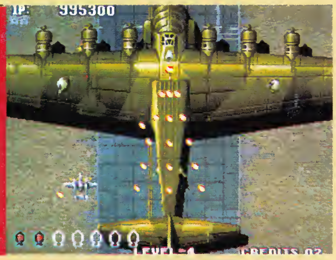


得点アイテムが4つも出る。おいしいステージだ

BOSS 人型機動兵器 レインファイア

ボスのエリアになるとまずは超大型機と闘うことになる。この大型機には玉置、いや安全地帯がたくさんある。一番簡単なものを紹介しよう。右か左のほうで、翼に付いている砲台の真下にいき、その少し右か左に自機を置いておく。反対側の砲台の弾に当たらないように上下に動いて位置を調整する。これで安地。

他にも、胴部についている砲台(破壊可能弾を撃つ)のすぐ下も安地。まあ、隙間の会会員ならばこっちだ。



このあたりが安全地帯なり〜他にも多数安全地帯あり

大型機を破壊するとボス本体の登場。2つの攻撃形態がある。

第1形態。まずは正面を向いて弾をばらまく。一見よけにくいが真正面が安地。



この写真ではボスが移動しているが、実際は真正面だ

次に左右に動き、静止した後2WAYと破壊可能な弾を出す。画面のド真ん中付近にいれば安全。2WAYの小さな弾はこのあたりには来ないし、破壊可能な弾は自動照準弾が勝手に破壊してくれる。

以上の攻撃をしばらく続けたあと、正面で静止してレーザー8本をビーッと撃つ。同時に弾も撃ってくるので怖いが、レーザーの外側、どちらかギリギリに位置するのがよけやすいだろう。



8本のレーザーのすぐ横にいれば弾にも当たらない

このあとは左右に移動しての攻撃にもう1つバリエーションが加わる。小さな弾をばらまきながら、自機を狙った大きな弾の2WAYを出してくる攻撃だ。斜めを向いている時はボスの斜め下のあたりで見切るとよけやすい。問題は、下の方にきて真横を向いて攻撃してくる場合。この時はボスの真横にいると安全。



この「真横よけ」は筆者のお気に入りだったりする

一応ボスの真下にいて、大きな弾の2WAYのド真ん中に入れば安地だが、非常に位置合わせが難しいのであまりオススメできない。

最終形態になると短いレーザーを乱射してくる。時計回りに移動している時は画面左端で最下段よりも自機1機分ぐらい上にいると安地になっている。さっさと倒してしまおう。最後に変形して極太レーザーを出して悪あがきをするので気をつけよう。本体には判定がないので重なってもOKだ。



もしレーザーに当たりそうなら上下にチョイと動こう



イタチの最後ッペ? 本体には重なってもOKなのだ

STAGE-5-右

中央アメリカ・パナマ運河

このステージでは前半で得点アイテムが多数出現するので、これを高得点でゲットすることが重要だ。

まず、左のほうから青い戦闘機の編隊が来る。これをすべて撃ち落としたら画面最上段の、左の道路上に移動しよう。ここにちょうど戦車が出現して得点アイテムを出す。

次に、同様に右に青い飛行艇の編隊が出たあとに右の道路上に戦車が。ところが、ここでは左にも同時に戦車が出るのだ。両方を1万点でゲットすることは不可能と思われるので、まず右のものを1万点で取り、それから左のものを取る、というようにしよう。

そこからは右の道路上に戦車が3台出るので全て1万点で。この時、右の街頭を破壊するとパワーアップアイテムが、建物からボムのアイテムが出るので逃さず取っておこう。

3台目の戦車を壊す頃には、水路上に大型船が2隻出ている。左の船→右の船と重なって破壊していこう。この船は破壊可能弾を撃ってくるほか、まれに小さな弾を撃ってくる。これには十分に気をつけておこう。この2隻の船はパワーアップアイテムを出すが、このどちらかをボス戦直前まで残しておくように。

この後、ボス戦までは、青い戦闘機のラッシュが続く。ひたすら撃ち落とし続ければよい。


まずはこの戦闘機の編隊を撃ち、すぐに道路上にいく


ここでは左右に同時に戦車が出るので両方1万点は不可能


たまに飛んでくる小さな弾が曲者、よく見てよけよう


パワーアイテムはボス戦の直前まで残しておくように

BOSS 重戦艦 モンタナ

まずボスとの戦闘開始時に不意打ちがある。画面が暗い時に主砲が3WAYを出すのだ。覚えていないと食らってしまうだろう。まあ、画面の中央にいなければ大丈夫。

ボス戦がはじまったら、まず艦尾のカタパルト2つを破壊。その後は主砲が撃ってくる3WAYの隙間に入って砲台に撃ち込みダメージを与える。ボスが下にスクロールしてきて3WAY弾の隙間が狭くなってきたら、頃合を見て隙間から脱出（このとき、左の方によけるのが望ましい）し、その後は弾を大きくよけながら主砲を撃とう。脱出タイミングだが、主砲の弾が撃ちやむ時があるので、このときに脱出するとよいだろう。

その後ろの2つ目の主砲は2種類の弾の撃ち方がある。まずは正面→右→左→右→左と砲身を回転させながら弾を撃つ。最初の2回の弾、正面→右、と弾を撃つ時は左のほうで弾をやり過ごし、その後正面に戻る。2種類目の攻撃はまず左を向き、そこから少しずつ右に角度を変えながら弾を出す。正面に弾を撃ってきた時だけよける。

この2つの主砲を壊すと、小さな砲台が設置されているエリアに。ここは問題ないだろう。

艦橋に辿り着いたら、まずは周囲の小さな砲台を破壊。艦橋はまず自機を狙って4WAYを撃ち、次に数発弾を出す。最初の4WAYの隙間が狭いので、できれば正面に撃たせてド真ん中でよけるようにしたい。次に大きな弾の5WAYを撃ったあとにばらまき弾がくるが、正面で待機し、弾が正面にきた時だけ少し左右に動く。

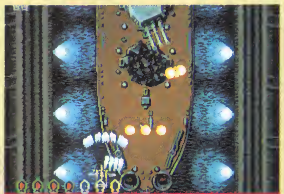
艦橋を破壊すると最後の主砲に。主砲の後ろについている小さな2WAYは普通に撃っては破壊することができないので、この弾にも気をつけておこう。

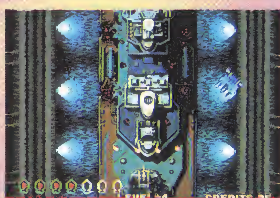
肝心の主砲だが、まずは右の方で待つ。弾を撃つ方向が正面から時計回りに回るからだ。主砲がぐるっと1回転してきたら今度は左で待機。正面を向いた後、右→左……と動くので、右に撃ったあとに正面に戻ろう。

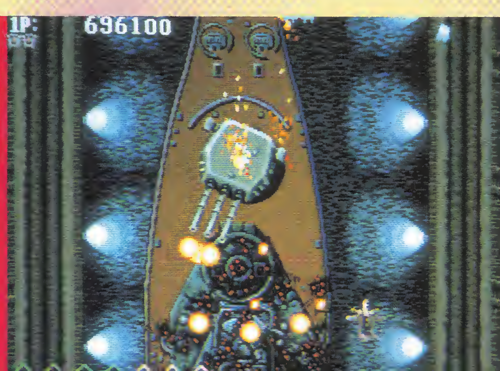
これでこの主砲の攻撃は1ループだが、2ループ目は最初の回転方向が半時計回りなので、今度は左側で待つ。1回転して正面を向いたあとは1ループ目と同じく右→左…と向くので、右に大きく移動して待つ。こうしてよければこの主砲の攻撃は恐るるに足らない。

注意点として、このボスとの闘いのあいだ、ずっとザコが出てきているのでそれにも気をつけるように。


不意討ちとは卑怯極まりない！ 絶対に覚えよう


まずは左でやり過ごし、この後正面に戻る


小さな砲台の弾は動かなければ当たらなかったりする


砲台は最初は左に回転していくので、右にいれば安全なのだ

STAGE-7-左

北アフリカ砂漠



4WAYをかわして中型機を倒し、ボムをゲットせよ

ステージがはじまると中型機が左→中央の順で出る。撃ってくる弾は4WAYなので真下にいれば当たらない。この位置から撃ち込んで破壊してやろう。左の奴はボムのパワーアップ、中央の奴はボムのアイテムを出す。

BOSS その1 地上戦艦 クロスファイア

地上戦艦がこのステージのボスその1。まずは画面の中央で待機して、このボスの中心部に設置されている2WAYを出す砲台×2を破壊する。この2WAYの弾は中央にいれば当たらないので安心。



まずは中央でこの2WAY砲台2つを破壊するのだ

豆知識

自機を画面中央に合わせる時には、レベル表示を目印にするとよい。「LEVEL 4」の文字のうち、ELの間に自機の中央のラインを合わせればバッチシ。

ボスはその後、破壊可能な弾をたくさん出してくるが、これはショットを撃っていれば問題ないはずだ。



タイミングよくキューッと横に動いて大きくよける

ボスの次の攻撃は、左右の大きな砲台（砲塔が4本付いている）から、自機を狙って大きな弾を撃ってくる。それぞれの砲台が4つの弾を出し、



3→4→5WAYは隙間が大きいので簡単に見切れる

なおかつ左右の砲台が同時に弾を出すので8発の弾が同時に自機に向かってくることになる。隙間も無いに等しいので大きく回り込むようによけるしかないが、弾がきたのを見てからよけはじめるのではよけきれないことがある。破壊可能な弾をばらまいたあとにこの攻撃がくるということを覚えておき、弾を撃つ前から回避行動を取りはじめるようにしよう。

この攻撃のあと、ボスの中心部から自機を狙っている大きな弾が3→4→5WAYとくる。これはよく見ていればよけられるだろう。その次に自機を狙った小さな弾が2発×2セットくるが、これも特に問題ない。

以上が第1形態で、このあとは破壊可能な弾のばらまきに戻る。この形態ではまず左右の大きな砲台を破壊しにいこう。この砲台の弾が最も厄介な攻撃だからだ。

左右の砲台を両方破壊すると第2形態に移行する。

まずは第1形態のときと同じように、大きな弾を3→4→5WAYに出す。この次の小さな弾による攻撃がパワーアップしていて、左右に高速4WAYを4回出すのだ。この4WAY、発射位置がイジワルで、右に飛ばす弾は左の発射口から、左に飛ばす弾は逆に右から撃ってくる。そのため、画面の中央に弾が殺到するという状態になる。したがって、この攻撃のときは右か左の方に自機を位置させて弾の隙間を見付けてよけるようにしなければならない。



この辺りにいればよけやすい、正面はダメ



この5WAYはお約束どおりに正面やや左右で

お次は中心部から大きな弾を出してくる。この弾は四方に飛ばしてくるが、よける必要があるのは下に撃ってくる5WAYのみ。この5WAYを、正面より少し右か左に位置したところの隙間でよければOK。

この攻撃の後、間髪入れずに大きな弾の攻撃がある。これが非常に厄介で、2発の平行な弾による3WAYなのだ（文章では説明しづらいので写真を見てほしい）。これはすべての弾を大きく外側によけることもできるのだが、自機のスピードが遅いキャラクターでは（ブレイザーズも含む）よけきれないことがあるのだ。そのため、ボスの正面に自機を位置して、この弾のうち自機を狙っている中央の2発を真下に撃たせて、なおかつその2発の間の隙間に入ってよけなければならない。この弾、2回連続で撃ってくるが、ボスが左右に動いている関係で隙間の位置が変化するので自機の位置を微調整する必要がある。



写真の弾の2発目のほうを見てくれ。ド真ん中に入れ！

最後に2WAY弾の攻撃。発射角度を回転させてくる。正面にいてよけるのだ。



これまた2WAYのよけ方のお約束で、真正面だ

以上繰り返し。これがよけられないようでは隙間の会会員を名乗ることはできないぞ。

BOSS その2 生体兵器 大王イカ

なぜ砂漠にイカ？

　このボスとの闘いでは1つ問題がある。さっきのボスとこのボスの間にパワーアイテムが出ないのだ。大抵さっきのボスと闘っている間にパワーが1ランク下がっているので、このパワーが下がった状態のままこのボスと闘うことになるということだ。そのため長期戦になる可能性がある。頑張って粘るしかない。

　初めはボスの色が青い。このときを第1形態とする。

　まずは正面に3WAY、自機を狙っている隙間の狭い2WAY、正面に隙間の広い2WAY、狙っている狭い2WAYと弾が来る。3WAYをよけた後にすぐにボスの正面に移動すればその後の攻撃は自動的に隙間に入れるのでよける必要がないが、これは少々つらいので隙間の狭い2WAYから大きく逃げ回ってもよいだろう。ただ、隙間の会会員を名乗るつもりならば狭い2WAYも隙間でよけるべし。命令。



3WAYをよけたらすぐに中央に戻ろう

　次に足から弾をばらまく。



まずは中央でこの弾をよけ…(ちょっと怖いが大丈夫)

このばらまきはボスの真正面にいれば0Kだ。

　ある程度ダメージを与えるとボスの色が赤くなって焼きイカになる。こうなると第2形態だ。

　第2形態での攻撃は順序が特定されていない。そのため、それぞれの攻撃を見てから素早く対処しなければならない。気合いを入れて取り掛かるように。

　最初の攻撃だけは決まっていて、絶対にこの攻撃がくる。それは、第1形態と同じ足からのばらまき弾なのだが、同時に中心部からレーザーを撃ってくるのだ。…しかし。このレーザー、初めは赤く、このときは判定がない。よって、初めはボスの正面にいて、ばらまき弾をこの位置でやり過ごした後に右か左に移動しよう。すると実体化（?）したレーザー（青くなるので分かる）をよけることができるのだ。



すぐに横に動けばこの通り、レーザーをよけられる

　第2形態での攻撃は、先ほどから説明している足からのばらまきのほかに、口からの弾ばらまきがくる。そのほか、頭の部分からも弾がくる。それぞれ説明していこう。

　口からの攻撃は3種類ある。1つ目は少しずつ角度を狭めて来る2WAY、2つは始め正面に1発撃った後に角度を広げながら2WAYを撃つ攻撃、3つ目は撃つ角度を左のほうから右→左と変えて撃ってくる弾。角度を狭めてくる2WAYのときは正面に位置しておこう。正面に撃った後に2WAYを撃つ攻撃のときは、正面にくる弾をよけた後に中央に戻るように。角度を変えてくる弾は、正面付近で見切る。真下に飛んでくる弾を、その右か左側でよけるのが簡単な方法だろう。

　頭の部分からは、何やら頭が変形した時に弾を出してくる。真下に大きな弾を2つ撃ち、自機を狙って小さな弾を出してくるのだが、この小さな弾、何やら2つセットでくるくる回る変な軌道を描く。まあ、注意していればよけられるだろう。



口からのこの弾は正面で簡単によけられる



頭の部分が緑色に変形した時にこの弾がくる。すぐよけろ



最初の1発を右か左かでよけ、すぐに正面に戻るのだ

STAGE-7-中
東南アジア遺跡

ステージ開始直後、いきなり中ボスのお出迎え。すぐに撃ち込めば攻撃される前に破壊可能。もたもたしていると3WAY弾を撃たれてしまう。



放っておくと3WAYを撃たれる。速攻で撃墜せよ

速攻で破壊しよう。

次にいきなり中型機の仏像が出てくるので、画面中央下よりで待機。すぐに撃ち込もうとして上の方にいると、元気よく突っ込んできた仏像の頭突きを食らってしまうので



とりあえず一番下の顔に張りついて壊してしまえ

注意！（こんな死に方をするのは筆者だけか？）

中ボス戦では、まず本体の周りをグルグル回っている4つの顔を破壊すべし。出現時に下にある顔は速攻で破壊できる。あとは右側に位置して顔を全て破壊することに専念。ワープアウト（？）してくるヒトダマが怖いが、なるべく怖がらずにうまくかいくぐり、顔の正面に行って破壊していこう。顔を破壊したら正面にいって本体を攻撃。放っておくと自機を狙う弾を出しはじめ、最後には3WAYを出す。この3WAYがよけづらいので撃たれてしまう前に確実に倒すように。撃たれたらボム。一応画面端のほうで細かくよけることもできるが。



ヒトダマが怖いが気合いで見切り、顔4つを破壊しよう



このあたりでよけれるが、ボンバーを使うほうが無難

BOSS 古代兵器マルス・ヴェスタ

ここのボスはいろいろなボスに変化する。基本的には自機のドッペルゲンガー、ソニックウイングス1の海上面のボス、マンボウの3種類だ。（実はもう1種類あるが、これに関しては後述）このボスは戦闘中、いきなり勝手に他のボスに変化してしまうことが特徴だ。

では、それぞれのボスの攻撃を解説していこう。

まずはソニックウイングス1のボス。前部についている4つの小砲台が破壊可能なので、まずはこれを潰そう。そのあとは中心部から出してくる3WAYと後ろの大きな砲台からくる2WAYに気をつけながら撃ち込む。これらの弾は何も考えずに画面内を大きく動き回っていれば十分よけられるはずだ。



1の海上面のボス！安全地帯合わせが懐かしい…

マンボウは攻撃してくるボスの中では一番弱い。口から破壊可能弾を出して、最後に大きな弾を少し出してすぐに他の形態に変化してしまう。最後の大きな弾にだけ気をつければよい。

ちなみに、あと少しで死ぬ、というところまでダメージを与えた状態でボスがマンボウに変化すると、涙を流した顔になり、2WAYの大きな弾を連射して来る。2WAYの間に入って対処しよう。

一番の問題はドッペルゲンガー。自機の種類をコピーする＝使用機体により攻略法が変わる、ということだ。

まずはこの攻略で使用しているブラックウィドウ。まず、小さな弾を扇状に出し、同時に正面に大きな弾を撃つ。一応真正面にいればこの弾をよけることができるが、ボスは左右に素早く動きながらこの攻撃を繰り返してくるので、そのたび正面に移動し直すのが非常につらく、難しい。安全に行くならば、ボスが右にいれば左、左にいれば右、と常に反対側に自機を位置させておこう。次に自機を狙って大きな弾を出し、加えて破壊可能な弾をばらまく。この2つの攻撃は特に問題なくよけられるだろう。ただ、いつ扇状の攻撃がきても対処できるように、常にボスと距離を置いて闘うことが必要だ。



ドッペルゲンガーのこの攻撃は左右に大きく距離を取れ

さて、ほかのキャラでプレイしているときのために、ほかの機体のドッペルゲンガーの攻撃法も述べていこう。

メカキートン…
- 正面に小さい弾を3発1セットで猛烈に連射する
- 自機を狙って大きな弾を出す
- 小さな弾5WAY・6WAY
- 発射方向を変えながら大きい弾を出す

緋炎…
- 正面に小さい弾を3発1セットで猛烈に連射する
- 2発セットで、それぞれがお互いの回りを（伴星のように）くるくる回る弾（通称スクリュー弾）を3方向に出して同時に正面に小さい弾をばらまく
- 破壊可能な弾を連射して、その時、4発に1発の割合で破壊不能の大きな弾を混ぜる攻撃
- 小さな弾5WAY・6WAY

真尾まお…
- 正面に小さい弾を3発1セットで猛烈に連射する
- 横にホーミング弾を3発ずつ出す（一度だけ自機の方に向けて飛ぶ方向を変える）
- リング状の弾を真下に向けて撃つ（真正面にいればよけられる）
- 発射方向を変えながら大きい弾を出す

チャイカ&アーシカ…
- リング状の弾を真下に向けて撃つ（真正面にいればよけられる）
- 角度の広い2WAY弾を連射する
- 大きな弾の4WAY・5WAYを出す
- 自機を狙った大きな弾を2発、自機を狙った2WAYを2発（角度が広いので、2WAYの時は動かなくてもよけられる）

ホワイティ…
- 正面に小さい弾を3発1セットで猛烈に連射する
- 自機を狙ったリング弾＋大きな弾の2WAY
- 破壊可能弾をばらまく
- 発射方向を変えながら大きい弾を出す

マーカム…
- 正面に小さい弾を3発1セットで猛烈に連射する
- 真下に大きな弾を2発平行に撃つ（連射してくる）
- 自機を狙って大きな弾を4WAY・5WAYに撃つ
- 大きな遅い弾を6発出す
- 破壊可能弾をばらまく

ホワイト卿&コウフル…
- 自機を狙って大きな弾を4発撃つ…4発目を撃つと同時に2WAYを撃つが、2WAYの隙間が大きいので隙間でよける
- 小さな弾5WAY・6WAY
- リング状の弾を真下に向けて撃つ（真正面にいればよけられる）

アレックス…
- 正面に小さい弾を3発1セットで猛烈に連射する
- スクリュー弾を2方向に出す
- 大きな弾、リング弾、破壊可能弾を2WAYに撃つ

エレン&シンシア
- 正面に小さい弾を横に平行に6発ずつ撃つ
- リング弾を2WAYに出す
- 自機を狙って大きな弾を出す

それぞれ、ボスの正面はさけて常に大きく距離をおいて闘うように心掛けよう。

最後に、このボスの形態で最も弱いものを紹介しよう。それは大京都タワー！何と、出現したあと何もせずに勝手に墜落（？）して死んでしまう。出現確率は低いが、非常に笑えるので是非1度は見てほしい！

STAGE-7-右

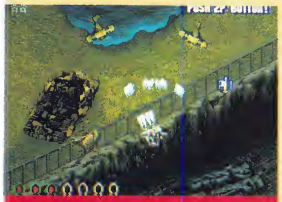
ソ連要塞

まずは停車している列車砲を破壊してパワーアップアイ



ここのパワーアップアイテムを少し残しておいてから取る

テムを取る。次に左の方にある大型自走砲を破壊して同じくパワーアップアイテムを出す。このアイテムはボスの1体目が出るまで残しておこう。左右からザコの複葉機が出てくるので軽くあしらおう。



ザコはショット範囲の広さを生かして対処しよう

中ボス① 親子攻撃機 ズヴィエノ9

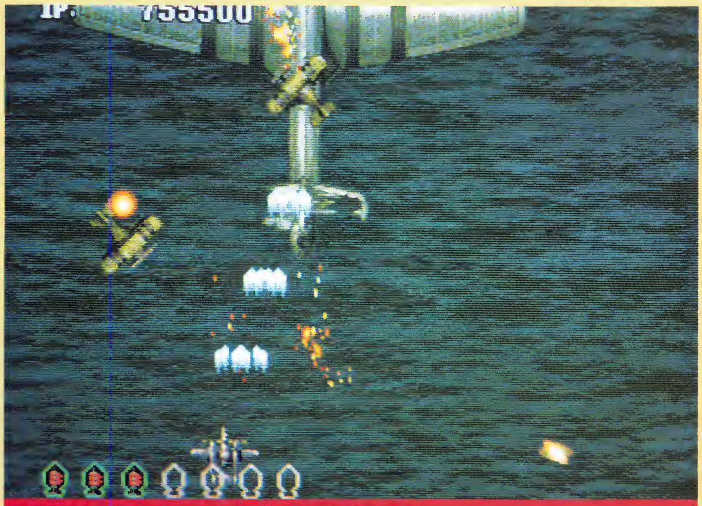
1機目のボスは大型機だ。あまり激しい攻撃はしてこないのでサクっと撃破してしまおう。

まずは下部のパーツを破壊



下部パーツの大きな弾に最大限の注意を払おう

しよう。このパーツは正面に2WAYを撃ち、その後、自機を狙って大きな弾を1発撃ってくる。大きな弾にさえ気をつけていればOKだ。



このザコ2匹がムチャカタい！　がんばって破壊せよ

次に中心部にダメージを与えていく。この中心部、普段は破壊可能弾を出していて、たまに2WAYまたは3WAYに小さな弾を出してくる。特に問題はないだろう。

このボスと闘っているあいだは、ザコの複葉機が2機画面内を飛び回っている。この2機は異常にカタいうえ、まれに弾を撃ってくるので注意せよ。こいつらは残しておくと次の2体目のボスの時まで残っていて画面内を飛び回り、非常にうっとうしい。下部パーツを破壊したあとに、中心部を撃つよりもこのザコ複葉機2匹を破壊することに専念するとよい。

中ボス② 円型砲艦 ノブゴロド

中心の砲台から攻撃してくる。

最初の攻撃は、自機を狙って2発の弾を3連発してくる。



左か右に自機を動かし続ければ問題なし

弾の外側で大きくよけよう。この攻撃は3セット続く。

次に破壊可能な弾をばらま



このときが絶好のチャンス、接近して猛連射せよ！

く。この時はダメージを与える絶好のチャンスだ。ボスに接近して連射せよ。

以上の攻撃を繰り返してくる。効果的にダメージを与えていかないと時間切れで逃げられてしまうので注意。

時間切れになると、破壊可能な弾のかわりに大きな弾を



弾の数は少ないので適当にやってもよけられる

撃ってくる。この時はボスの正面から少し右か左に自機を位置させておくようにすればよい。次に2発の自機を狙っている弾が3WAY（つまり6発）でくる。この攻撃をしながら画面外に逃げていくのだが、この弾をよけ切ることはかなり難しいので、こうなってしまったらボンバーを使用すべし。本当はこうなる前にこのボスを破壊してしまうことが理想だ。

2体目のボスを倒すと、ザコの複葉機のラッシュが待っている。特にラッシュの最初の2回は、画面のいたる所から自機を囲むように出てくるので厄介。画面の中央付近で待ち、ザコがきたら下にさがりながら撃つのが確実な方法。



これは簡単なとき。ホントは周りを囲まれてしまう

▶SONIC WINGS 3

BOSS 要塞マキシムゴーリキーI&II

まず、ボス戦がはじまる前に、一つ得点アイテムが出現



これを取ったらすぐに下にピューッと逃げてこよう

する。ここで一万点を獲得する方法を伝授しよう。まず、画面中央最上段で待機。地上物が見えたら重なって破壊し、急いで右に移動してその地上物のすぐ右横にある砲台を破壊。それから得点アイテムを取り、すぐに下に逃げよう。周囲に設置されているボスの砲台に弾を撃たれてしまうからだ。この弾は破壊可能弾なので、ショットを連射していれば安全度はアップする。

では、肝心のボスの倒し方に入る。

このボスと闘う際の予備知識をいくつか紹介。下の方に5つある小型砲台は破壊可能弾を出し、砲台を破壊しても一定時間後に復活する。左右後方に1ずつある巨大砲台は破壊可能だが、破壊してもその土台のパーツが弾を撃つ。しかし、土台のパーツの攻撃のほうが明らかによけやすいので、左右の巨大砲台は最優先で破壊するように。逆に、下部の小さな砲台はどうせ復活してしまうので、あまり相手にしないほうがよいだろう。ボスのコアのすぐ横に設置されている小さな砲台は自機を狙う大きな弾を出すが、これまた復活してくる。



まずは左右の大きな砲台を破壊してしまえ

ではボスの倒し方の解説に入る。

まずは先程述べた通りに、左右の大型砲台×2を破壊する。その際、下部の小型砲台×5は意識する必要はない。撃ってくるのは破壊可能弾なので問題ないし、砲台そのものも勝手にショットが当たって壊れてくれる。

次に弱点部の正面に自機を置き、弱点部に集中砲火。この時にボスがしてくる攻撃と対処法は以下の通り。

まず、弱点部のすぐ横にある小さな砲台。これは自機を狙って大きな弾を3連発してくる。破壊しても復活してくるが、実はこの砲台が残っていると邪魔なのでとりあえず破壊しておこう。一度破壊すれば復活するまでしばらく時間があるし、復活しても耐久力が低いのですぐに再び破壊できる。

左右の大きな砲台（の土台）は、多彩な攻撃をしてくるが、その中でも、くる確率の高いものは大きな弾2発セットの3WAY。しかし、この弾は弱点部の正面最下段にいれば当たらない。ほかに気をつけなければならないものは、右側の土台が出してくる、自機を狙ってくる弾。2発同時に撃った直後に1発撃つ、という具合に3発セットに撃ってくる。これは弾が飛んできたのを見てからよけることが充分可能。しかし画面の左のほうにいるとこの弾の飛んでくる角度が浅くなってよけづらい。そういう訳でこのボスと戦う際には、弾をよけるときにあまり左のほうに行かないようにせねばならない。



この通り、弱点の正面でOKなり～



3発セットのこの弾がちょっとつらい。3回連続で来るぞ

弱点部からも当然弾が飛んでくる。

・破壊可能な弾
・少しずつ発射角度を狭めてくる2WAY
・自機を狙ってくる小さい弾、2発×2回
・正面に大きな弾2WAY→3WAY→4WAY

発射角度を狭めてくる2WAYは真正面が安全。そのほかの攻撃は特に述べるまでもないだろう。ただ、弱点部からの攻撃と左右の土台からの攻撃が同時にくるとさすがにすべてよけきるのは難しい。



弱点部からの攻撃は大したことがないものばかり

特に、左の土台がまれに出してくる3WAY→4WAYの大きな弾との同時攻撃は最高につらい。どうしてもよけ切れないようなときにはボムを使用するのもやむを得ないだろう。さいわい、次の最終面ではあまりボムは必要にならないので、ここで少しボムを使い過ぎてしまっても大丈夫だ。許す。



お約束どおり真正面でよける。他の攻撃が同時に来るとイヤかも

STAGE-8-左

バミューダ沖深海

まず、前方から潜水艦が出現。出現順は中央↓右となっている。出現した順に破壊していこう。潜水艦の攻撃は、まず真下に魚雷2発（破壊可能）、次にホーミング弾を左右に3発ずつ。ホーミング弾といっても、真横に発射されたのちに、一回だけ自機のいる方に方向を変えるだけなのであっさりよけられる。

次に左下から3機目の潜水艦が出現。広範囲に弾を出すが、上の方にいれば当たらない。しかもこの潜水感には重なることが可能なので、上の方から近づいて重なって撃ち込み、破壊しよう。このあとはすぐに中ボスとの戦いだ。上から降ってくる爆弾は適当によけよう。

中ボス テヌキーチャウドおさるステーション

懐かしのゲーム『ラビオレプス』のボスキャラが、猿を引き連れての登場！

こいつはナント10種類以上の攻撃パターンを持っている。ここではどの攻撃のときも画面の左下の端あたりに自機を置いておくのが基本。自分からはショットを当てにいかず、勝手にボスがショットに当たりにくるのを待つように。

この敵の攻撃パターンは、テヌキーチャウドの顔の表情で判別することができるので覚えれ。



A…ノーマルの顔

左右の機銃から真下に向かって弾を超連射、自機を狙って大きな弾の6WAY、破壊可能弾6WAY。この攻撃は全く自機を動かさなくてよい。

注意点として、この攻撃は硬直時間（笑）が短く、次の攻撃にすぐ移行する。不意を突かれないように！



B…ノーマル（怒り）

この表情は眉毛がつくのですぐわかる。さらにこの表情の時には、全部で4種類の攻撃がある。

B-1 小さな弾の6WAYで、破壊可能弾。動かずに撃っていればよい。

B-2 大きな弾。5↓6↓7WAYの時と、3連続6WAYの時がある。画面左下端で小さく動いてよける（上下の動きでよけるとよい）

B-3 スクリュー弾ばらまき。画面左下で引きつけて右に移動して隙間に入ろう。ただ、よけきれなそうな時はボンバーもやむを得ない。

B-4 リング弾6↓4↓5WAY、大弾4↓5WAY。リング弾は6↓4WAYを動かずにやり過ごし、5WAYだけよける。



C…猫のような顔（©ジェイケイ）

リング弾6WAY、大きな弾の3WAY。3WAYだけよける。



D…ミ○ン星人

小型テルテル坊主を6匹出す。6匹とも速攻で破壊するのが望ましい。



E…頬に傷のある顔



F…目が丸く、口が四角くなる

猿の手から真下に気合い弾。画面両端にいれば当たらない。

口からレーザーを撃ちながら左右に素早く動く。これまた画面両端が安全。



G…ゴル○13のような顔

大きな弾を単発で撃つ。自機を正確に狙っている（さすがスナイパー）のでちゃんとよけよう。



H…口をクワッと開き、目がイッちゃってる顔

機銃から真下に小さな弾連射、小さな弾5↓4WAY、大きな弾3WAY、右の機銃から破壊可能弾のばらまき。これはつらい！ 小さな弾5↓4WAYをうまくよけられればよいが、自信がなければボンバー。許す。



I…猿がギターを持っていて、チャウドも変な格好

左右に動きながら…何もしない。撃ち込んでダメージを与える絶好のチャンス！



J…真尾まおの顔真似

なんとミラクルボイスを使う…が、こちらが止まらずにボス自身が止まってしまう。マヌケだ！ 接近して大ダメージを与えてやれ！

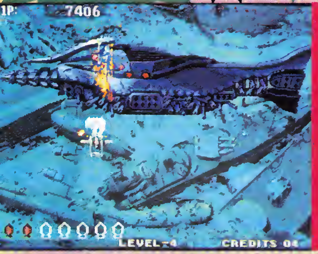
チャウドを倒したあと、さっきとはタイプの違う潜水艦が5隻登場。下から出てくる潜水艦は重なって破壊。

最後に3タイプ目の潜水艦が登場。画面中央右寄り↓右端↓左端↓中央左寄りの順に出現する。破壊するとパワーアイテム（最後の奴はボム）を出す。

BOSS 謎のボス アトランティックランス

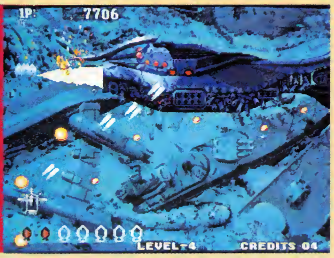
はじめに左から登場して右に消えていくが、この時は判定がないので、あせって弾を撃たないように。
このボスは4つの形態がある。


弾が来た時だけ横に動き、またすぐ正面に戻る


この辺りで撃ちまくり、砲台をどんどん破壊する

○第1形態
中央部の小さな弾発射口からしか攻撃がこない。真正面でショットを撃ってダメージを与えつつ、弾がきた時だけ右か左に動いてよける。まったく簡単だ。

○第2形態
ボスの船体が上下に割れ、その隙間から砲台がビッシリ出てくる。こいつはいろいろなやり方があると思うが、とりあえず筆者のパターンを紹介する。
まずは左のほうで待機し、攻撃がはじまったら急いで左側の砲台を破壊していく。左側の先端部のノコギリ上の部分が自機を狙う大きな弾を撃ってきたら、それを引きつけながら少しずつ右にかわしていく。次に中心部から自機を狙って弾を連射してくるので、少しずつ左によけていく。左端までいったら今度は上によけていく。
ここまでくれば左側の砲台はもうほとんど壊れているので、あとは右側の砲台に気をつけながら中央部にダメージを与えていこう。


この大きな弾は少しずつ右に動いてかわしていく


隙間が広いので正面でOK

○第3形態
まず、自機を狙って隙間の広い6WAYを撃つ。次に隙間の狭い7WAY、と連続で撃つ。これのよけ方がポイント。まず中心部の正面にいて6WAYをやり過ごし、すぐに右か左にチョイとレバーを入れて小さく動き、7WAYをかわす。またすぐに再び正面に戻って6WAYをかわす。自機の微妙な操作が必要だが頑張って極めよう。凄まじく狭い隙間がエキサイティングだぜ！
その後の、発射方向を回転させる2WAY弾は真正面でOK。
最後にリング弾を真下に撃ち、レーザーをビーっと撃つ。正面から少し横にずれた位置でかわそう。これで攻撃が1ループし、すぐに最初の攻撃がくるので、すぐに正面に戻ろう。


この位置でよけ、再び正面に移動

○第4形態
左右に素早く移動しながら攻撃してくるのでなかなか手強い。が、これで最後の攻撃なので気合いを入れよう。
まずは大きな弾を8→7→8→9WAYと出す。左右に動きながら撃ってくるので気合いで見切るしかない。がんばってよけてくれ。次の攻撃に備えて、最後の9WAYをよけるときにできるだけボスと距離を取ろう。
次に小さな弾を8WAYに撃ち、すぐにレーザーを撃つ。


レーザーを撃ちながら横に動くので近くにいると死ぬ


ここはボスが動くので難しい

8WAYは隙間に入らずにボスの真横に回り込むようによける。このとき、ボスの移動方向の逆側にいないとレーザーを食らってしまう。
最後にリング弾を8WAYに撃つ。真正面でよけよう。
この形態を倒せばやっと全面クリア。感動的な（笑）エンディングが待っている！


このリング弾の後、最初の攻撃に戻るので気をつけて！

STAGE-8-右

火星

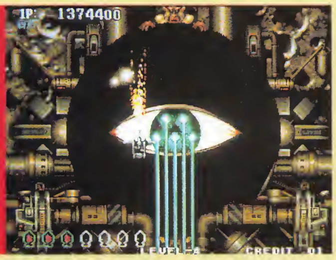


左の方の隕石だけ破壊して、右は放っておくとラクチン

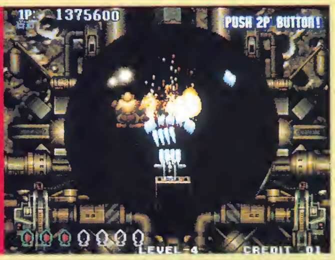
中ボス出現までは隕石と戦う。まずは画面中央に出る奴を破壊。後は右側か左側だけを破壊して抜けよう。すべてを破壊することはちょっとむずかしい。ちなみに私は左側を抜けるパターンを愛用している。念の為この隕石の攻撃方法を説明しておくと、中心からパカッと開いて、中の砲台から弾を3発平行に撃つ。弾を出す方向は開き方を見れば一目瞭然なので、画面全体を視界に入れていればやられることはないだろう。

　最後に出てくる大きな隕石は、最初の1個は攻撃してこないのだが、あとの2つは弾を出す。正面にいかず、横から自機の3WAYと自動照準弾を当てて破壊するように。

中ボス 大怪球 おさるステーション



ここに張りついて連射すれば超絶ダメージだぜー！



去るの下に回り込み、すぐに5匹とも全部破壊せよ

　まずは画面中央よりも1キャラほど右か左に自機を置いて待機。弱点である目玉が出たらすぐに重なって撃ち込み、大ダメージを与える。中央にいると目から出すレーザーに当たってしまう。

　次にボスの下にあるハッチが開いて、猿が5匹出てくる。猿は上にあがってきてから散開する。上がってくる所の横を通って下に回り込み、迅速に5匹とも破壊せよ。放っておくと猿型の弾を出してくる。

　この次の攻撃が問題。全5箇所のパーツが一斉に弾を撃ってくる。ここではまず、左下のパーツに重なって即破壊、そのまま左上のパーツに少し撃ち込んで破壊。そしてパーツが弾を撃ちはじめる前に、背景のパイプ（右側のもの）の上に自機を移動させる。この位置が安全地帯になっているのだ。左上のパーツを撃つ時は、破壊したことを確認してから安地への移動を始めるのではなく、そろそろ破壊できる、という頃に移動を開始しよう。一応述べておくと、もし左上のパーツを破壊しそこねても安全地帯がある。右のパイプの上であることに変わりはないのだが、この右半分に重なる感じだ。きちんと弾の軌道を見て自機の位置を調整しよう。



まずはこのパーツに重なってこれとその上のパーツを破壊



ここが安地なり！パイプの上と覚えよう

　弱点の目が現れたら、その真下より少し左右に移動したところで撃ち込む。ここでこの中ボスをオダブツにできるはずだ。もしここで倒せなかったらなんとか頑張ってもらうしかない。

　この後の攻撃としては、黒目の分身が出てきてリングレーザーを出す、下部のハッチから小さな目玉が出てきて破壊可能弾を出す、といったところ。リングレーザーはスキをみて画面中央に戻り、目玉は画面の左端（右端）の方で耐える、という具合に対処しよう。

　中ボスのあとは再び隕石が出てくる。そのほかに左右のパイプ上に1つずつ砲台（8方向にしか弾を出さない）があるので気をつけておこう。



このあたりをキープし、弾をよけつつ撃ち込もう！

SONIC WINGS 3

BOSS-1 ソー竹子



「いきま～す♡」声がとってもプリティ（笑）

このステージのボスは2種類いてランダムに出現する。1つがこいつ。非常に弱いが、出現する確率は低い。

本気で弱いので、真下に位置して適当にショットを連射していれば勝てる。

…ただ、困ったことに、一定時間が過ぎると発狂し、さらに粘ると自爆し、バッドエンディングになってしまう。さっさと倒してしまおう。


七対子！　大三元とかも来るぞ、でも破壊可能だったりする

BOSS-2 謎の飛行物体 グラブラ

こっちがこのステージの本命。UFOである。

まずは第1形態から。

①一定パターンで移動しながら、静止したときに全方位に弾を撃つ（4回）

最初に中央で撃つ1回目と、右か左に動いて撃つ2回目の弾は画面中央最下段にいれば安全。3回目はよけなければならないが、この時、2回目の弾をどちらに動いて撃ったかに注目。3回目の弾は、画面中央から「2回目の弾を撃った方向」にチョイと動くとうまくよけられる。4回目の弾は再び画面中央で。



2回目の弾を撃つとき右に動いたので…


3回目の弾は画面中央からチョイと右に動けばOK

②全方向にスクリュー弾



スクリュー弾はビビらずにここで止まっていればいいのだ

これは、ボスの正面やや左にいればよい。スクリュー弾の軌道に惑わされないように。

③この攻撃は2タイプある。

その1　下に迫ってきて、小さい弾をばらまきながら上に戻ってゆく

その2　画面内を移動しながら、中心部の砲台を回転させて弾を出す

その1は右か左に移動し続ける。その2は画面中央に正確に合わせれば安全。



失敗！　この後左に追い詰められてしまうのでボンバー

また、③の攻撃は省略されることがある。

④弾をばらまきつつ、画面端に加速しながら移動

これは弾を引きつけながら横へ逃げていくといい。引きつけが甘いと画面端で追い詰められてしまう。

⑤画面を一直線に横切りながら弾を真下に撃つ（破壊可能弾を1発、大きな弾2発の割合）

画面のどちらかの端にいれば、破壊可能弾がくるので安心。



画面端には絶対に破壊可能弾しか来ないので安心

⑥曲線を描きつつ画面を横切りながら大きな弾を下方向広範囲に撃つ（2回連続）

この時は、⑤の攻撃で消えていった側から登場する。とりあえず近いほうの画面端で待とう。そして、

A─自機のいる側からボスが出てくるときは下のほうでボスが自機の前を通り過ぎるのを待ち、すぐに一直線に上にあがる

B─反対側からボスが出てくるときは、画面の一番上にいれば安全

…とすればいとも簡単によけられる。2回目も、1回目に消えていった側から出てくるので同様に。

ここで攻撃が1ループ。最初の攻撃に戻るので、すぐに画面中央に戻ろう。



自機が左にいる場合、ボスが左から出てきたら本体を下でやり過ごしてから上に



右から出てくるときは初めから画面左上端にいるだけで余裕

ある程度ダメージを与えると第2形態になる。

最初の攻撃が難しい！　ボスが右上→左中段→右下と移動し、それぞれの位置で下方向の広範囲に弾をばらまく攻撃だ。


1回目の弾をすれ違うようによけ、こうしてボスの上にいこう

まず、この攻撃がきたことを確認したらすぐに画面右端最下段に移動する。そこから自機1機分ほど左に移動したあたりが1回目の弾に対して安全だ。ここで、弾をやり過ごしたらすぐに一直線に画面最上段に移動。これで見事によけられるはずだ。



画面右端で上下に動いてよけることもできるのだが…

次の攻撃を確実によけるためには、ボンバー（笑）。

全ボーナスステージ解説

STAGE-3-左 BONUS STAGE



砂漠のステージ。ここで登場するボーナスキャラは戦車。破壊すると通貨（得点アイテム）を出す。もちろん画面の最上段付近で取ると１万点なので超大量得点の大チャンス！　戦車は列をなして並んでいるので、出現位置の最上段で待ち構えて戦車を破壊していけば確実に１万点が獲得できる。出現パターンは既成の数パターンのうちのいずれかからランダムで決定されるようなので、すべて覚えてしまうのがベストだ。

基本パターンを述べると、最初の３群は縦に一直線に８台ずつ並んでいるだけ。次からは斜めに並んでいる（しかもスクロールも速くなる）のでパターンを覚えるか先読みで対応しよう。ちなみに、最後の２台はパワーアップアイテムを出す。

STAGE-3-右 BONUS STAGE



このステージでは大型機が登場。この大型機、破壊はできないが、撃つとパワーアップアイテムを大量に出す。

このパワーアップアイテムは、画面中央付近の特定の一点に飛んでくる。よって、ある一か所でとまって撃っていればすべてのパワーアップアイテムを取ることができる、のだが…　このゲームでは１画面上に出るパワーアップアイテムの量が制限されている。よって、アイテムが自機に近づいてくるのをのんびりと待っていると、獲得できるアイテム数（得点）が激減してしまうのだ。

最もオススメなのは中型機と一緒に画面内をぐるぐる回る方法。これなら出現したアイテムを片っ端から取ることができるからだ。撃ち込みの効率もよい。

STAGE-6-左 BONUS STAGE



STAGE-6-中 BONUS STAGE



ここでは青い戦闘機が大量に登場する。破壊するとパワーアップアイテムを出すのだ。

ブレイザーズでプレイしている場合、なんとまったく動かずにこのボーナスステージを抜けることができる。自動照準弾のおかげだ。これが勝手に敵を撃ってくれるし、パワーアップアイテムも勝手に自機のほうに向かってくるので自動的に取れる仕組みだ。

ほかの機体でプレイしている場合も、このステージは特に問題なく抜けることができるだろう。それほど簡単なステージといえる。

STAGE-6-右 BONUS STAGE



このボーナスステージでは岩が飛来してくる。この岩はある程度ダメージを与えると２つに分裂し、分裂したあとの小さな岩を破壊するとパワーアップアイテムが出現する。

ここはイマイチ稼ぎづらいステージだ。というのも、岩の耐久力が結構高いので、なかなかパワーアップアイテムが出せないのだ。それればかりか、岩に体当たりされて死んでしまう可能性すらある。

あまり欲張らずに適度な稼ぎ方にしたほうがよい。岩を深追いせず、自機の近くにきた岩だけを撃っていくようにするとよいだろう。

基本的にこのルートではあまり得点が稼げないので、ハイスコアを狙うならばこのステージにはこないようにするのが確実。

大型爆撃機がここでの登場キャラ。この爆撃機自体を破壊することはできない。様子を見ていると、なにやら爆弾を投下してくる。この爆弾こそがこのステージでのボーナスキャラで、破壊するとパワーアップアイテムを出すのだ。しかし、このステージを甘く見てはいけない。この爆弾に体当たりすると死ぬのは当たり前として、爆弾は画面の一番下までいくと爆発して弾に変化するのだ。この弾が自機を狙って飛んでくるからまた厄介。

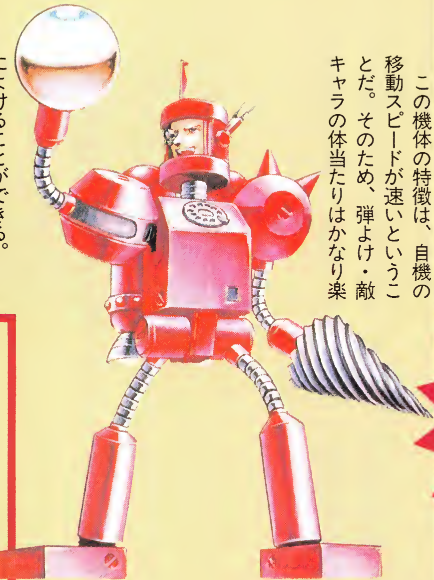
安全に抜けるなら、ずっと爆撃機の真下に位置して、爆弾を常に出現即破壊していればよい。しかし、これだとパワーアップアイテムが全然取れない。プレイしてもらうとわかるが、アイテムはボスの真横のほうにいってしまうのだ。これを取りにいくと爆弾が撃てずに弾がくるし、爆撃機に体当たりしてしまう可能性も…。

勿論稼ぐのならば爆弾を撃ちのがすのも構わずにアイテムを回収しにいかなければならない。この間の時間がもったいなく、あまり点効率はよくないステージだ。

SONIC WINGS 3

機体性能解説

メカキートン



この機体の特徴は、自機の移動スピードが速いということだ。そのため、弾よけ・敵キャラの体当たりはかなり楽によけることができる。

しかし、致命的ともいうべき弱点に、「攻撃力が異常に低い」というものがある。メインショットの幅はかなり広く、ザコを撃ちもらすことはまずないので通常面は楽だが、威力は低い。サブウェポンのドリルミサイルもイマイチで、堅い中ボスやボスと戦うときには長期戦を余儀なくされてしまう。あまりお勧めできない。



メインショットの幅が広いので安心

緋炎



とにかくキツい機体。忍者なので(?)移動速度はなかなか速いが、いかんせん武器が貧弱すぎる。

メインショットは1点集中型で、威力自体はなかなかあるのだが攻撃範囲が狭い。サブウェポンは敵キャラを貫通するのはいいのだが、非常に当てづらい。

有利な点は、メインショットの威力の高さゆえ、離れて闘うことになるボスに対して楽だというところ。逆にウィークポイントは、サブウェポンの性質上、他の機体ならば接近して大ダメージを与えるような場面で同じことをしてもあまり効果がないこと。

ザコ戦もつらいが、後半面のボス戦が楽なのでクリアは十分可能な機体。



1点集中型で、真正面への攻撃力はムチャクチャ高い

真尾まお





この通り、1つの敵を集中攻撃してしまう

サブウェポンの追尾レーザーは、効果的な場面と効果が薄い場面がはっきりしている。縦に細長いキャラに対しては、レーザーが当たっている時間が長くなるので非常に効果的。特にロンドンステージのボス、V-3ロケットの各パーツはあっという間に破壊していける。逆に、このレーザーは全てが同じ敵を狙ってしまうという欠点があるため、左右から同時にザコが出るような場面ではあまりお役に立たない。

最強状態の持続時間が短いのも欠点。とにかく、敵が画面内にいないときには弾を撃たないようにしてパワーを節約しながら進まなければならない。

ボムは今回新たな効果が追加され、一定時間敵の動きを止めるほか、Bボタンを押しっ放しにしておくと、自機の周囲に6つの光球をつけたままにしておける。これを敵に重ねると大ダメージが与えられるのだ。しかし、この光球は敵弾を消すなどの効果は持っていないので、調子に乗ってずっとボスに重ねておくと、動き出したボスが弾を撃ってきて死ぬ、というのがありがち。注意しよう。



Bボタン押しっ放しで光球を重ねよう

チャイカ&プーシカ



非常に珍しい、メインショットが正面に飛ばないという機体(最弱時除く)。ザコを撃つ際にコツが必要になるが、慣れてしまえば攻撃範囲が広いので逆にザコ戦は楽。

サブウェポンはパワーアップ1段階時は連射が利くため、地上物に重なったりボスの目の前に張り付いた時に非常に強い。2段階目は連射が利かなくなってしまうが、攻撃範囲も圧倒的に広くなるし単発の威力も桁違いに高いので、かなり使える。パワーアップを取る所と、逆に逃して1段階下げる所をパターン化すれば非常にクリアは楽チン。

ボムはまったく無敵時間などがないうえに全然敵に当たってくれない。まったく頼れないが、音楽と見た目が楽しいので許す。



どうやら効果時間が長い時と短い時があるらしい

ホワイティ





サブウェポンが強い、ため撃ちが強い

この機体は何といってもサブウェポンの強力さがあげられる。敵に当たってもしばらく攻撃判定が残るので堅い敵にも1発で大ダメージを与えられ、ボス戦などが時間短縮できる。ため撃ちも貫通能力があり、なかなか強いので、堅い敵に対してはまずため撃ちを当ててそれからショット連射、とするコンビネーションが非常に有効。

ザコ戦がちょっと怖いが、サブウェポンの攻撃範囲の広さを活かしてうまく切り抜けていこう。

マーカム



タオ体道のキャラだって知ってた?

移動速度が全機体中最も速い。遅いソードフィッシュと比べると圧倒的だ。

メインショットは幅が広く、サブウェポンはホーミングミサイルなので、とにかくザコ戦は楽である。

弱点は、こういうスピードキャラの定番というべき(?)攻撃力の低さである。とにかく破壊力がない。ボス戦は超絶長期戦、東南アジアステージの仏像やソビエトステージの中ボスはボム使わないと破壊はほとんど無理。

そんなわけで頼みの綱はボムなのだが、何と最大ストック数は全キャラ中最低の4つ。あまりにつらい。

ため撃ちは威力もあまりないし、ため撃ち使用中はノーマルショットを撃てないので使わない方がまし。

コウフル&ホワイト卿





サブウェポンはこんなに発射間隔がある

攻撃力がすさまじく高い。これが最大の特徴だ。ショットは範囲が狭いが、とにかく威力が高いので堅い敵に対してガンガン撃ち込んで速攻破壊できる。

サブウェポンは最強段階になるとミサイルになり、威力がアップする。しかし、連射速度は上がらず、張りついて超連射なんて真似はできない。最強1つ前の段階では貫通弾で、実はこの段階のほうが強かったりする。メインショットの強さは変わらない(と思われる)ので、わざとアイテムを逃してパワーをさげていくパターンをうまく作っていこう。

アレックス





機雷をこの位置に固定しておける、バリアがわりになるかも

サブウェポン・浮遊機雷が敵弾を消してくれるのが最大の特徴。これだけ読むと便利に思えるかもしれないが、へろへろと前方に向かって飛んで行くこの機雷、とにかく狙って当てることが難しい。当たれば威力は高いのだが。

弾消しの能力の方だが、敵キャラや敵弾に当たると爆発し、この爆風にも判定があるので、1発の浮遊機雷で弾を3発同時に消すなんてこともままあり、なかなか優秀。しかし単発なので、常にアテにすることはできない。弾が消えたらラッキー、という程度。Aボタン押しっ放しのためで、浮遊機雷を自機の前に固定しておくことができるのを覚えておこう。

ボムは全く無敵がないし、効果が発生するまでのタイムラグが長いので、使う場所を決めておかねばならない。威力もイマイチ。

エレン&シンシア




ボンバーは使用した瞬間に無敵になるうえに威力絶大

パワーアップアイテム1個で最強になるのはよいが、最強状態が終わると再び貧弱な最弱状態に戻ってしまう。困る。しかも最強状態持続時間もあまり長くない。

サブウェポンは当てるとものすごい威力だが、横方向に飛ばすうえに射程が短いのでとにかく当てづらい。敵の出現位置を覚えて、予約気味にサブウェポンを置いておく、などのテクニックを使えばクリアも近いかも。でもやはり、あまりお勧めできない機体だ。

幸いボムは非常に強い。しかも扱いやすくてグー。

THE KING OF Fighters '95 ™



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

システム解析／ジェイケイ

全キャラ通常技・必殺技ダメージ一覧表ついに公開!! ボスキャラによる対人、対CPU攻略

SNK	格闘アクション	250M

MVS		カセット		CD	
	発売中 ¥88,000		発売中 ¥29,800		発売中 ¥8,800

前号で基本的な攻略はほぼ済ませてしまった感があるが、今号では読者の皆さんからの要望が多い各キャラクターのダメージ一覧表を公開しよう。必殺技のみならず、通常技、カウンター攻撃、特殊技など、ありとあらゆる技を数値化した完全保存版だ。しかもSNKが提供してくれたオフィシャル情報なので、いうことなし！　この他、ボスキャラ使用による対人、対CPU攻略。そして、今回の一覧表を参考に作り出した各キャラの連続技も掲載するので、じっくりと読んでもらいたい。

まだあった!! 謎のシステムに迫る

パワーゲージの秘密

いまさらだが、パワーゲージの秘密が明らかになったので紹介しておこう。

パワーゲージがMAX時は攻撃ダメージが通常の1・5倍、食らうダメージは1・125倍なのはご承知の通りだが、MAX状態の時間までは知らなかった思う。実をいうとパワーMAX状態になっている時間は、相手の攻撃によってたまった時と、自分でためた時とではかなり開きがあるのだ。途中の過程はどうあれ最後に自分でためた場合は約17秒、相手の攻撃によってたまった場合は約7秒なのだ。

また、パワーMAX時だと、攻撃した時に相手との距離が通常よりも離れてしまうので、連続技が入れにくくなる。



自分でパワーをためた場合は約17秒間持続する



対戦相手の攻撃による場合は約7秒だ

訂正　弱と強のすり替え

前号の「弱と強のすり替え」の文の最後に〝パンチ系の技なら再度入力する技もパンチ系でなくならない〟と書いてしまいましたが、実はどちらでもいいということが、読者様の電話により判明してしまいました。どうもすいません（平謝り）。システムの解析はかなり慎重にやっていたつもりでしたが、大ミスを出してしまったことをお詫びいたします。

●この記事中のコマンド類は、キャラクターが右を向いている時のものです

草薙柴舟

攻略／モリスケ





しゃがみ弱パンチ連打で気絶も可能

基本性能

草薙柴舟は息子の草薙京と同じく炎を操るためか、通常技や必殺技にも同じものが多い。

通常技で使用頻度の高いものとして、遠距離立ち弱キックが挙げられる。この技は中間距離での牽制として使えるが、京の弱キックを比べてみると若干リーチが短い。しかし、その分判定はこちらの方が強い。

次にしゃがみ弱パンチは非常に連打がきき、跳び込み攻撃からしゃがみ弱パンチを6、7発つなげれば気絶させることができる。この時の連打の仕方は、ただひたすらボタンを叩くのではなく、1発1発タイミングよく目押しで出した方がつながり易い。

遠距離立ち強パンチは見た目以上にリーチがあり、判定もかなり強い。中間距離でとりあえず出しておいて、キャンセル強百八式・闇払いを入力しておく、みたいな使い方が有効だ。

近距離立ち強パンチは2段技になっている。連続技専用の技だと思っていていい。しゃがみ強パンチは若干出るのが遅いものの、実は強力な対空技だったりする。跳び込んできた相手に、強パンチが乗っかるようなタイミングで早めに出しておくのがいい。キャンセルもかかるので、迎撃したあとにキャンセル弱百八式・闇払いを出せば着地に重ねることができる。

しゃがみ強キックは京と同じでリーチがあり、避けられてしまっても硬直が小さいので、足の先が当たるような間合いでドンドン出して構わない。ガードさせたらキャンセル百八式・闇払いにつないで動きを封じておこう。

ふっ飛ばし攻撃も京と同じように前に進むので、中間距離での牽制に使い、ガードされたらキャンセル百八式・闇払いにつなげるのが有効。

特殊技の外式・轟鎚はしゃがみガード不能技で、出るまでが遅いもののガードされてもスキがない。相手の起き上がりを狙って早めに出し、引

対人対戦攻略

百八式・闇払いの性能がいいので、一度ガードさせてから連発し、相手を跳ばせて百式・鬼焼きで落とすというのが柴舟の黄金パターン。ただ



百八式・闇払いを連発しようし、いくら百八式・闇払いの性能がいいとはいえ最初の一発目を読まれると、跳び込まれて連続技を食らわされてサヨウナラ、ということになりかねないので、確実にガードさせるようにしたい。中距離でラフラしながら遠距離立ち弱キックで牽制し、しゃがみ強キックやカウンター攻撃につないでキャンセル強百八式・闇払い、これが最も簡単で確実なコンビネーションだろう。

強百八式・闇払いを連発する時の入力方法は、コマンドを入力してからレバーをニュートラルに戻してからパンチボタンを押す方法がいいだろう。普通に入力するとちょっとずつ前に進んでしまい、相手との距離が近くなってしまうのをカバーできるし、失敗して外式・轟鎚が出てしまうのを立ち強パンチに変えられるので、失敗してもリスクが少ない。少し待ってからボタンを押すのも1つのコツだ。

跳ばせて落とすパターンばかりではさすがに勝てないので、この黄金パターンに跳び込み攻撃か四百弐拾七式・神懸もしくはダッシュ投げの2択を加えていこう。跳び込むタイミングとしては遠距離から弱百八式・闇払いを撃ち、ロングジャンプで追いかけたり、黄金パターンにはまり百式・鬼焼きでダウンした直後に裏回りを狙って跳び込むのがいいだろう。跳び込む時には強キックか強パンチのどちらでも構わない。強キックの方が横にリーチが長いが、どちらでも裏回りが狙えるので好きな方を選ぼう。

跳び込みがヒットしたなら強力な連続技を入れられるのだが、今のところジャンプ強パンチ（キック）↓近距離立ち強パンチ↓弱四百弐拾七式・神懸の5段が一番いい。ほとんど気絶させることができるし、ダメージ量も体力ゲージの半分以上。もし気絶しなければ起き上がりに外式・轟鎚を重ねてみよう。相手がしゃがみガードしている様なら、立ったまま気絶するシーンを見ることができる。跳び込みをガードされたなら、近距離立ち強パンチから強百八式・闇払いにつないで黄金パターンに持っていったり、カウンター攻撃でしゃがみガードをつぶしてキャンセル弱百式・鬼焼きで燃やしてやろう。この時、百式・鬼焼きのコマンド入力が逆になるので注意。

また、四百弐拾七式・神懸とダッシュ投げとの2択を組み込むには、黄金パターン中に弱百八式・闇払いを混ぜ、追いかけるようにするのがポイントだ。最初はダッシュ投げを多くし、後半相手が投げ返してきたところを四百弐拾七式・神懸で燃やしたり、最初に四百弐拾七式・神懸で攻めて後半立ちガードしている相手を投げよう。この他、しゃがみ弱キック↓近距離立ち弱キック↓弱百式・鬼焼きのお手軽連続技を決めて相手を揺さぶることもできる。パワーがMAXまでたまっていれば、弱四百弐拾七式・神懸をガードされても反撃を受けにくくなるので、できるだけパワーをMAX状態で出す方がいいだろう。



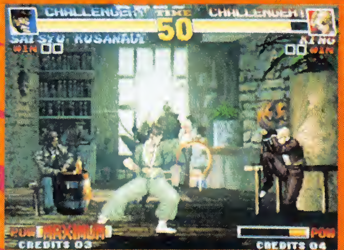
轟鎚をしゃがみガードすると…



立ったまま気絶するのが見える



飛び道具撃ったあとを追いかける



ガードされてもこんなに離れる

柴舟は基本的に黄金パターンを使うことになるのだが、空中で技を出せる相手だとちょっと辛い。百八式・闇払い連発を抜けられてしまうので、このような相手に対しては百八式・闇払いと見せかけ、少し歩いて遠距離立ち強パンチを置いておいたり、裏百八式・大蛇薙が出せる状態であれば混ぜていこう。

柴舟は隠しボスキャラだが、超強い！という程ではないので、巷の対戦台で使ってもいいのでは？と思うのは僕だけでしょうか。

●今号のP22〜P49に掲載しているキャンセル表は当編集部の調べによるものです。また、通常技・必殺技ダメージ一覧表はSNKの資料を元に作成したものです


密着状態だとしゃがみガード不能

技コマンド表

百八式・闇払い ↓↘→+AorC
百式・鬼焼き →↓↘+AorC
四百弐拾七式・神懸 →↘↓↙←+AorC
一刹背負い投げ →or←+CorD
外式・轟鎚 →+C
裏百八式・大蛇薙 ↓↙←↙↓↘→+C

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○／○	×
遠立ち	×	×	○	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			

き際を重ねることができれば、そのあとに百式・鬼焼きや通常技をつなげることもできる。

カウンター攻撃は若干出るのが遅いが、使い勝手は悪くない。キャンセル強百八式・闇払いを出せば、カウンター攻撃がギリギリ届いたとしても連続技になるのがおいしい。しかも、柴舟のカウンター攻撃のみ密着から少し離れたくらいまでの間合いで当てると、しゃがみガード不能技に化けるのだ。これはかなりおいしい。


相手の起き上がりを狙うように早めに出したあと

百式・鬼焼きにつなげることができる

また、キャンセル百式・鬼焼きを出すと連続技になるが、座高の低い相手にはすり抜けてしまう。

必殺技の百八式・闇払いは京と比べてスキが小さい。一度ガードさせたら、そのまま連発しているだけでも相手にとっては驚異になる。へたに跳び込もうとしても百式・鬼焼きが間に合うからだ。

百式・鬼焼きは出かかりに無敵時間があるので、引きつけて対空技に使ったり、通常技に対するカウンター技としても使える。

四百弐拾七式・神懸はしゃがみガード不能技のうえ、出かかりが全身無敵で、出たあとも足元の当たり判定が消えるという強力な技だ。ただ、攻撃判定が出るまで遅いのとガードされると硬直が大きいのが難点。出かかりのモーションがダッシュと同じなので、ダッシュ投げなどを混ぜれば決まりやすくなるだろう。

超必殺技の裏百八式・大蛇薙は、京より出るまでが早くスキも小さい。ボタン押しっぱなしで構えたままで止められるのも同じだ。その時の当たり判定も上半身のみ無敵になる。中間距離で突然出したり、リーチの長い通常技にキャンセルをかけて出せばヒットしやすい。

対CPU攻略

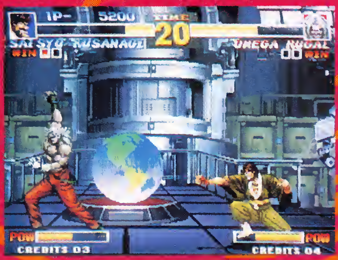
早い段階でのステージでは、ひたすら跳び込んでジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→弱四百弐拾七式・神懸の5段で気絶を狙っていこう。後半のステージではひたすら跳び込むだけでは通用しないので、パターンを変える必要がある。

しゃがみ強キックの先端が当たるような間合いで出し、ガードされたらキャンセルをかけて弱百八式・闇払いを撃とう。相手が跳び込んでくるようなら百式・鬼焼きで燃やし、うまく避けられたようなら終り際にしゃがみ強キックを重ねて再び弱百八式・闇払いを撃とう。これを繰り返せばOKだ。

ボスキャラの柴舟戦だが簡単に勝てるパターンがある。スタート時程度の間合いでカウンター攻撃を出すと、反応して四百弐拾七式・神懸か百八式・闇払いを出してくるので、四百弐拾七式・神懸は避けてから近距離立ち強パンチ→弱四百弐拾七式・神懸の4段を入れ、百八式・闇払いは攻撃避けでかわそう。カウンター攻撃を出す間合いが近いと百式・鬼焼きで燃やされるので注意。


カウンター攻撃で四百弐拾七式・神懸を誘って反撃

オメガルガールに対しては、間合いを離してしゃがみ弱パンチを出すと、跳び込んでくるか烈風拳を撃ってくるので、しゃがみパンチで技を誘う跳び込みは百式・鬼焼きで燃やし、烈風拳は連発してくることが多いので早めに攻撃避けでかわしたあと、ロングジャンプで跳び込んで連続技を狙おう。この時、ジャンプ強キックはギリギリまで引きつけてから出さないと例の5段が入らないので注意したい。



通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	壱式	1	20	12
立ちB攻撃（近）	弐拾五式	1	22	13
立ちC攻撃（近）	弐拾弐式	2	50	16
立ちD攻撃（近）	七拾六式	1	50	20
立ちA攻撃（遠）	六式	1	20	12
立ちB攻撃（遠）	弐拾七式	1	22	13
立ちC攻撃（遠）	七式	1	54	12
立ちD攻撃（遠）	七拾六式	1	54	20
しゃがみA攻撃	拾壱式	1	18	10
しゃがみB攻撃	参拾参式	1	20	7
しゃがみC攻撃	壱拾弐式	1	56	14
しゃがみD攻撃	九拾八式	1	50	14
垂直ジャンプA攻撃	拾四式	1	20	12
垂直ジャンプB攻撃	四拾弐式	1	22	13
垂直ジャンプC攻撃	弐拾参式	1	56	22
垂直ジャンプD攻撃	七拾九式	1	58	22
斜めジャンプA攻撃	拾四式	1	20	10
斜めジャンプB攻撃	四拾弐式	1	22	10
斜めジャンプC攻撃	弐拾六式	1	54	18
斜めジャンプD攻撃	七拾九式	1	56	18
攻撃避け	霞	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	鳳麟・陽	1	66	24
空中ふっ飛ばし攻撃	楔討	1	66	24
カウンター攻撃	外式・霞裏肘	1	38	12
必殺技	百八式・闇払い（弱・強）	1	50	27
	百式・鬼焼き（弱）	1	地上55/空中35	14
	百式・鬼焼き（強）	1＋1	55+35	14
	四百弐拾七式・神懸（弱・強）	1＋1	40+50	15
超必殺技	裏百八式・大蛇薙	1	150	0
投げ	一刹背負い投げ	1＋1	35+35	0
特殊技	外式・轟鎚	1	56	23

●通常技・必殺技ダメージ数値一覧表の攻撃力の欄に（半数）と表記されているものは攻撃がヒットする度に、攻撃数値が半分になっていくことを示しています。Fはフィニッシュ時の攻撃数値を表しています。また（　）で閉じられた数値は1発、もしくは1回分のダメージということを示しています。

オメガルガール

攻略／モリスケ



基本性能

ラスボスであるオメガルガールはハッキリいって超強い。このキャラをプレイヤーが使えるのだから決して弱いはずがない。

通常技で使えるものとして、最初に遠距離立ち弱キックが挙げられる。出るまでのスキが小さいうえリーチが長いので、接近戦や中距離戦で重宝する。地上戦では他にこれといって使える通常技がないので、遠距離立ち弱キックに頼ることになる。

近距離立ち強キックは2段技になっているが、ほとんど1発目にキャンセルをかけることになるので、2発目まで出す必要はないだろう。

ふっ飛ばし攻撃は出るまでが早く、攻撃判定が斜め上を向いているので対空技に向いている。だが、あまり判定は強くないので相討ち、へたをすると一方的に負けることにもなりかねないので、あまりお勧めできない。

空中ふっ飛ばし攻撃は斜め下に長いので、しゃがんでいる相手に対して昇りで出すとヒットさせる（しゃがみガード不能）ことができる。この他、連続技が間に合わないタイミングで跳び込んでしまった場合や、対空技をつぶす時などに使おう。



昇りで出すとしゃがみガード不能

カウンター攻撃は出るまでが若干遅いもののリーチが長いので、手の先が当たるような間合いで出していくといいだろう。また、キャンセルをかけてゴットプレスを出せば連続技になる。

続いて必殺技の説明に入ろう。烈風拳は出るまでが遅いうえ硬直も長いので、あまり使い勝手が良くない。カイザウェーブも烈風拳と同様に技の出が遅く、硬直が長い。ただ、

対人対戦攻略

オメガルガールは攻撃力が高いので、弱攻撃を当てていくだけでもかなりの体力を奪うことができる。

地上戦では遠距離立ち弱キックをペチペチ当てて押していく。これだけでも無敵技を持っていない相手に対しては非常に有効だ。へたに跳ぼうとする相手にはこちらの弱キックがヒットするし、何か通常技を出してくるようならばこちらの弱キックは早いので打ち勝てる。こうなると相手の取る行動は攻撃避け以外なくなるので、そこを投げてしまおう。カウンター攻撃を出してくるようならば、こちらもカウンター攻撃で対抗してもいいだろう。キャンセルゴッドプレスも忘れずに入力しておくこと。無敵技を持つ相手に対しては、立ち弱キックの回数を減らして無敵技を空振りさせる必要がある。空振りさせたらゴッドプレスを出すといいだろう。



遠距離立ち弱キックで攻める

また、弱キックパターンをおこなっている時に強ダークバリヤーを混ぜると、さらに凶悪になる。反撃を試みた相手にはヒットするし、ダウンも奪える。ダウンさせたら起き上がりにもダークバリヤーを重ねておこう。ダークバリヤーの先の方をうまく重ねることができれば、起き上がり無敵技を出されても一方的に勝つことができるのだ。ダークバリヤーの使い方次第でオメガルガールの強さ（凶悪さ?）が決めるといってもいいだろう。



無敵技にも勝つことができる

このような攻めをおこなうと相手のパワーがMAXまでたまってしまうので、たまったらすかさずバックダッシュで間合いを広げよう。そのままペチペチ押していると、簡単にガードキャンセルで反撃されてしまうのだ。この時、奇襲としてバックダッシュで後退した直後にロングジャンプで跳び込む戦法がある。ただし、これは飛び道具を持っている相手に対しての戦法で、相手の心理としてはついつい撃ってしまいがち。そこにつけこんで跳び込んでしまおう。

相手が飛び道具を撃ってくれたならジャンプ強キック→近距離立ち強キック（1発目）キャンセルジェノサイドカッターの4段を入れて気絶させよう。この時の注意として、ジャンプ強キックは出るまでが遅いので、タイミングを覚えておかなければならない。この奇襲をしないのなら、さらに離れて烈風拳→カイザーウェーブを撃っておくか気力をためておこう。

この2つをおこなっている時に跳び込まれたならば、ジェノサイドカッターで落としてやろう。もしジェノサイドカッターが相討ちになってしまったら、すぐにゴッドプレスを出してみよう。吹き飛んでいる相手を拾って画面端に叩きつけることができる。なぜ拾えるかをくわしく説明すると、ジェノサイドカッターは2段技になっており、地上でヒットした場合1発目で浮かせて2発目は空中で当たる、という技になっている。その1発目だけがヒットしたので空中に浮いた相手に対して追い打ちをかけられるというわけ。ちょっと難しい? まあ、このような大道芸をしなくても強いんだけどね。はっきりいって対戦台でルガールを使うのは控えた方が良いのでは…と思うほど強いんですけど。読者の皆さん、この人は家庭用で楽しみましょうね（苦）。



すぐにゴッドプレスを出すと…

ジェノサイドカッターの相討ち後

落ちてくる相手をうまい具合につかんで壁に叩きつけられる

技コマンド表

烈風拳 ↓↘→+AorC
カイザーウェーブ →←↙↓↘→+AorC
ジェノサイドカッター ↓↙←↖+BorD
ダークバリヤー ↓↘→+BorD
ゴッドプレス →↘↓↙←+AorC
スコーピオンデスロック →or←+CorD
ギガンテックプレッシャー →↘↓↙←→↘↓↙←+BC

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	○／○
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	―	―	―	―
斜めジャンプ	―	―	―	―
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	―			
カウンター攻撃	○			


同時に2つの飛び道具が撃てる

この2つの飛び道具は併用できるので、相手と離れて烈風拳→カイザウェーブ→烈風拳と繰り返し出すこともできる。

ジェノサイドカッターは、出かかりのほんの一瞬だけ無敵があるので対空技として使える。ただし、無敵時間が短いのでギリギリまで引きつけないと一方的に勝てないのが辛い。打点を高めにして跳び込まれると相討ちになりやすいので、引きつけず早めにジェノサイドカッターを出すか、対空技として使えるバックジャンプ強パンチで落とすといいだろう。ただし、横に対しての判定が長いので、地上戦のカウンター技として使う分には問題ない。


対空はバックジャンプ強パンチ

ダークバリヤーはアテナのサイコリフレクターと同じ性質を持っているが、出るまでが早く、前に対しての攻撃判定が広い。強で出すと出ている時間が非常に長く、終り際にも攻撃判定が残っているので反撃を受けにくいのも強み。接近したらこの技を連発しているだけでも相手にとっては驚異だったりする。


終り際にも当たり判定が残っている

ゴッドプレスはガードされてもバックジャンプするのでスキがなく、避けられてもこちらの投げが間に合うおいしい技。だが、足払いなどで簡単に止められてしまううえ、まったくけずれないのが痛い。空中にいる相手も吸い込むので、烈風拳を追いかけるように出すといいだろう。

超必殺技のギガンテックプレッシャーはゴッドプレスと違い、出るまでが遅いので連続技に組み込めないのが難点。無理して使う必要はないだろう。

対CPU攻略

ボスキャラにたどりつくまでは非常に簡単に勝てるパターンがある。遠距離立ち弱キックの先端をチクチク当てながら前進していくだけ。これだけをひたすら繰り返すだけで勝てる。ただし、しゃがみキック系のリーチが長いケンスウやスライディングを持っているキングに対しては通じない。しゃがんで待ち、跳び込んできたところをジェノサイドカッターで落としてやろう。

柴舟戦では離れてカウンター攻撃を出すと、百八式・闇払いか四百弐拾七式・神懸を出してくるので、百八式・闇払いは攻撃避けでかわす。四百弐拾七式・神懸の場合も、攻撃避けでかわしたあとにジェノサイドカッターを入れてやろう。

ラスボスながら同キャラ対戦であるオメガルガールだが、こいつに対しても有効な戦法がある。まず、一旦画面端まで下がって強のダークバリヤーを出してみよう。お馬鹿なオメガルガールは烈風拳やカイザーウェーブを出してくるので、跳ね返った飛び道具をモロに食らってくれる。時折、相手の飛び道具を跳ね返そうと跳び込んでくることがあるが、ダークバリヤーと相討ちになるか、何も技を出さずに跳び込んでくるかどちらかなので、再び下がって強のダークバリヤーを出そう。


攻撃避けのあとジェノサイドカッターで反撃



通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	ルガールキック	1	26	12
立ちB攻撃（近）	ローニードル	1	28	13
立ちC攻撃（近）	リボルバークラッシュ	1	56	18
立ちD攻撃（近）	スピニオンキック	2	62	20
立ちA攻撃（遠）	ルガールチョップ	1	26	12
立ちB攻撃（遠）	ルガールソバット	1	28	13
立ちC攻撃（遠）	ゲルクラッシャー	1	58	22
立ちD攻撃（遠）	オメガクラッシュ	1	62	22
しゃがみA攻撃	ビースパンチ	1	25	10
しゃがみB攻撃	ビースキック	1	26	8
しゃがみC攻撃	メタルクラッシュ	1	58	18
しゃがみD攻撃	ガトリングキック	1	58	16
垂直ジャンプA攻撃	イーグルクロー	1	26	12
垂直ジャンプB攻撃	イーグルビーグ	1	28	13
垂直ジャンプC攻撃	ジャガークロー	1	58	22
垂直ジャンプD攻撃	ローリングクラッシュ	1	62	22
斜めジャンプA攻撃	イーグルクロー	1	26	11
斜めジャンプB攻撃	イーグルビーグ	1	28	11

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
斜めジャンプC攻撃	ジャガークロー	1	62	18
斜めジャンプD攻撃	ローリングクラッシュ	1	61	18
攻撃避け	イーグルスロー	―	―	―
ふっ飛ばし攻撃	ディストラクション・ヒット	1	65	25
空中ふっ飛ばし攻撃	デットリーフォール	1	65	25
カウンター攻撃	ブラッシュ・アタック	1	46	16
必殺技	烈風拳（弱・強）	1	60	28
	カイザーウェーブ（弱・強）	1	90	32
	ジェノサイドカッター（弱・強）	最大2	75（半数）	24
	ダークバリヤー（弱・強）	1	64	16
	ゴッドプレス（弱・強）	1	73	20
超必殺技	ギガンテックプレッシャー	1	160	0
投げ	スコーピオンデスロック	7	12×7	0

草薙 京



●前ジャンプ外式　奈落落とし↓近距離立ち強パンチキャンセル強百八式・闇払い

相手に関わらず、ほぼ確実に気絶させられる連続技。強パンチボタンしか使わないので難易度も高くないだろう。

外式　奈落落としは当てたあと着地までが通常より早いので注意。近距離立ち強パンチへのつなぎはいいかげんでも大丈夫だ。

パワーMAX時は百八式・闇払いが入らなくなるが、外式　奈落落としを裏回りで当てられれば決めることができる。



奈落落としで入るのがこの連続技のポイント

百八式・闇払いで確実に気絶する

●前ジャンプ強キック↓しゃがみ弱キック↓近距離立ち強パンチキャンセル強七拾五式改（2段）↓弱七拾五式　改（2段）↓強百壱式　朧車（3段）

1回ジャンプ強キックが入れば、体力満タンから死亡寸前まで減らすことができる極悪連続技。これをマスターすれば嫌われること間違いなしだ。

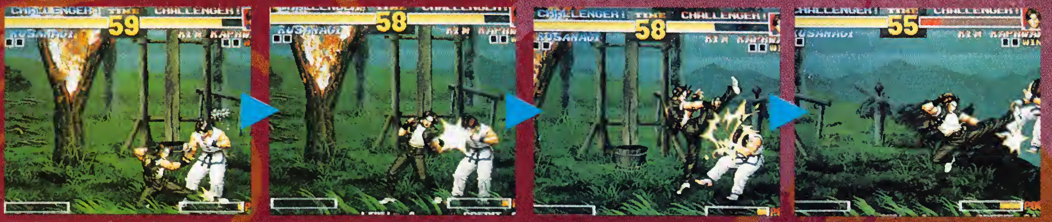
しゃがみ弱キックはジャンプ強キックを裏回りで当てれば条件次第でもう一発入れることが可能。ただ、近距離立ち強パンチへのつなぎが少し難しいので、省いてしまうのもいいだろう。

強七拾五式　改からあとは、空中に吹き飛んだ相手に追撃を繰り返すのだ。浮かせるコツはかこみを参照のこと。

弱七拾五式　改だが、先月号でも書いたコマンド（弱でを入力）でさらに追撃が可能になる。さらに強百壱式・朧車を決めれば計10段だ！

パワーMAX時は強七拾五式　改までしかつながらないので注意。

また、カウンター攻撃からも強七拾五式　改をつなげることができ、そこからも同様の連続技が可能。京のカウンターは高性能なので、かなり実戦的な連続技といえる。ただ、間合いが遠い場合は弱七拾五式　改を省かないと入らないので注意。



跳び込みからしゃがみ弱キック… 近距離立ち強パンチをキャンセルし 七拾五式　改を2セット… 百壱式・朧車で追い討ちをかける

七拾五式　改の秘密？

七拾五式　改は、一発目と2発目のつなぎを多少ずらすことが可能。うまく2発目を遅らせて出すことによって、相手をより高く浮かせることができ、連続技につなげやすくすることができるのだ。

具体的には、うまくタイミングを合わせて（遅らせて）、1回だけボタンを押せばいい。強で出すときはつい強キックボタンを連打してしまいがちだが、それだと一発目のあとにすぐ2発目が出てしまい、高く浮かずに連続技につなぐことが難しくなってしまうので注意。弱で出す場合はレバー入力も必要なので少し難しい。どちらにしろ練習して慣れるしかないだろう。

極限まで浮かせれば跳び込み強攻撃→強攻撃キャンセルから七拾五式　改を強→弱→弱（すべて2段）と入れてさらに強百壱式・朧車につなぐ、相手の体力を100％奪える連続技も可能なのだ！　おもむろ君は練習するしかないぜ！



つなぎが早いとこれだけしか浮かないが…

うまく遅らせると、ここまで高く浮かせられる

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	壱式	1	18	8
立ちB攻撃（近）	弐拾壱式	1	20	8
立ちC攻撃（近）	五式	1	50	16
立ちD攻撃（近）	七拾六式	1	54	17
立ちA攻撃（遠）	弐式	1	18	8
立ちB攻撃（遠）	弐拾七式	1	18	8
立ちC攻撃（遠）	七式	1	50	16
立ちD攻撃（遠）	九拾九式	1	54	17
しゃがみA攻撃	拾壱式	1	16	8
しゃがみB攻撃	参拾参式	1	18	7
しゃがみC攻撃	拾五式	1	54	15
しゃがみD攻撃	九拾八式	1	52	20
垂直ジャンプA攻撃	拾七式	1	18	8
垂直ジャンプB攻撃	四拾参式	1	20	12
垂直ジャンプC攻撃	拾九式	1	54	18
垂直ジャンプD攻撃	七拾八式	1	57	18
斜めジャンプA攻撃	拾八式	1	18	10
斜めジャンプB攻撃	四拾八式	1	20	10
斜めジャンプC攻撃	拾九式	1	52	16
斜めジャンプD攻撃	七拾九式	1	53	18
攻撃避け	霞	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	鳳麟・陽	1	62	22
空中ふっ飛ばし攻撃	跳び鳳麟	1	62	22
カウンター攻撃	外式・霞裏肘	1	32	15
必殺技	百八式・闇払い（弱・強）	1	40	27
	百式・鬼焼き（弱）	1	地上50/空中30	16
	百式・鬼焼き（強）	1＋1	50＋30	16＋16
	百壱式・朧車（弱）	1	50	20
	百壱式・朧車（強）	1＋1＋1	38＋19＋30	10＋10＋10
	弐百拾弐式・琴月　陽（弱・強）	1＋1	20＋50	0＋15
	七拾五式　改（弱・強）	1＋1	40＋30	6＋16
超必殺技	裏百八式・大蛇薙	1	140	0
投げ	一刹背負い投げ	1＋1	36＋20	0
特殊技	外式　轟斧　陽	1＋1	40＋10	18＋18
	八拾八式	1＋1	40＋30	4＋12
	外式　奈落落とし	1	42	18

二階堂紅丸



●裏回り前ジャンプ強キック↓しゃがみ弱キック×5キャンセル居合い蹴り↓反動三段蹴り（2段）

単純だが、かなり強力な連続技。裏回り攻撃からの連続技で、相手が後ろ向きで攻撃を食らっている場合、多少間合いが離れても反動三段蹴りが最後までヒットするのだ。

しゃがみ弱キックは一発一発目押しで出さないと入りにくい。自信がなければ数を減らそう。

また、反動三段蹴りが入りにくいキャラクターもいるので（食らいモーションの関係上）、そういった相手にはしゃがみ弱キックを1、2発減らすようにしよう。

パワーMAX時はしゃがみ弱キックを1発にしないと最後までつながらない。

裏回りが狙いやすいジャンプ強キック





しゃがみ弱キックを5発入れてから…



反動三段蹴りにつなぐ。結構強力だ

●前ジャンプ強キック↓しゃがみ弱キック×3キャンセル弱スーパー稲妻キック

ダメージ的には居合い蹴りに劣るスーパー稲妻キックだが、ダウンを奪えるため、起き上がりを攻めることができるという利点がある。

入力方法だが、レバーを↓（真下でないと駄目）に入れて弱キックを出しておけば、↑と同時に弱キックでスーパー稲妻キックを出すことができる。それほど難しくはないだろう。

ジャンプ強キックで跳び込んで…





しゃがみ弱キックを連発してから…



ダウン技のスーパー稲妻キックへとつなぐ

●裏回り前ジャンプ強キック↓近距離立ち強パンチキャンセル雷光拳（5段）

前作からある有名連続技。相手を画面端に追い詰めていれば、正面からジャンプ強キックを当てても入る。

近距離立ち強パンチキャンセル雷光拳だが、レバーを↓↘→まで入力して強パンチ、すぐに↓↘＋強パンチで出すか、強パンチを出してからレバーを相手方向にぐるぐる回して強パンチを連打するかのどちらかをおすすめする。もちろん、コマンド入力できる君は正確に入力してもいい。

また、パワーMAX時でも決めることができ、防御力が高いキャラクター以外は体力満タンから即死する。体力が4分の1以下でパワーMAXならば相手が誰であろうと即死だ。



裏回りからの近距離立ち強パンチ



そしてキャンセル雷光拳

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	フック	1	15	8
立ちB攻撃（近）	サイドキック	1	20	8
立ちC攻撃（近）	エルボー	1	47	23
立ちD攻撃（近）	ニーキック	1	54	18
立ちA攻撃（遠）	ジャブ	1	15	8
立ちB攻撃（遠）	ハイキック	1	20	8
立ちC攻撃（遠）	ストレート	1	47	23
立ちD攻撃（遠）	ジャンピングソバット	1	54	18
しゃがみA攻撃	しゃがみジャブ	1	13	7
しゃがみB攻撃	しゃがみキック	1	18	6
しゃがみC攻撃	しゃがみフック	1	50	18
しゃがみD攻撃	しゃがみローキック	1	51	12
垂直ジャンプA攻撃	ジャンプエルボー	1	15	9
垂直ジャンプB攻撃	ジャンプキック	1	20	9
垂直ジャンプC攻撃	ジャンプアッパー	1	53	23
垂直ジャンプD攻撃	ジャンプサイドキック	1	54	18
斜めジャンプA攻撃	ジャンプエルボー	1	15	9
斜めジャンプB攻撃	ジャンプニーキック	1	20	9
斜めジャンプC攻撃	ジャンプアッパー	1	49	18
斜めジャンプD攻撃	ジャンプサイドキック	1	42	12
攻撃避け	避け	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	ジャンプハイキック	1	60	20
空中ふっ飛ばし攻撃	トゥースタンプ	1	60	20
カウンター攻撃	ドッジサイドキック	1	36	15
必殺技	雷靭拳（弱・強）	1	62	5
	真空片手駒（弱・強）	1	64	0
	居合い蹴り（弱・強）	1	60	10
	反動三段蹴り（弱・強）	1＋1	25+35	0＋10
	スーパー稲妻キック（弱・強）	1	55	18
超必殺技	雷光拳	最大5	1発（50）	0
投げ	フロントスープレックス	1	60	0
空中投げ	スピニングニードロップ	1	56	0
特殊技	フライングドリル	最大3	1発（14）	1発（6）

大門五郎



●裏回り前ジャンプ強パンチ↓近距離立ち弱パンチ×4↓遠距離立ち弱パンチキャンセル天地返し

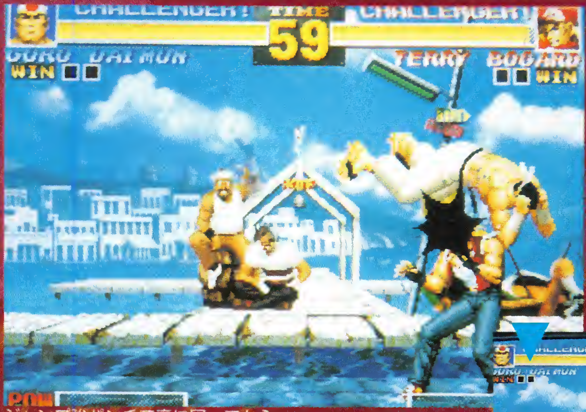
ご存じの通り、このゲームは必殺技の投げに限って食らいモーション中の相手を投げることができるため、通常技キャンセル必殺技の投げ、という連続技が成立する。

立ち弱パンチの連発がかなり難しいうえ、裏回り強パンチを当てる間合い、タイミングにも左右されるため、4発しか入らないことが多いので注意。正面から跳び込んだ場合も4発までしか入らない。

コマンド入力的には特に難しくはないだろう。あらかじめ→に入れておき、最後の弱パンチを出したら→↘↓↙←→（素早く時計回りでもいい）+強パンチで出すことができるぞ。

また、立ち弱パンチの数を減らせば地獄極楽落としにつなげることも可能（立ち弱パンチ3発からまでは確認、正面からも同様）。この場合の入力方法は、立ち弱パンチの最後の2発を→↘↓↙←+A、→↘↓↙←+Aと入力し、直後にCボタンを押すといい。A〜Cのタイミングをできるだけ素早くすると出しやすいようだ。

パワーMAX時は、天地返し、地獄極楽落としともに立ち弱パンチを2発にすればつながる。



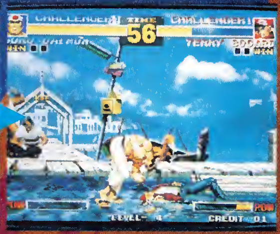
ジャンプ強パンチで裏に回ってから…



立ち弱パンチを連発していると…



遠距離技になるのでキャンセルし…

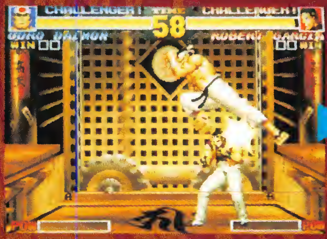


天地返しでフィニッシュ！

●前ジャンプ強キック↓近距離立ち強キックキャンセル天地返し

ダメージ的には前の連続技よりちょっと少ないだけなので、弱パンチ連発が苦手な人はこの連続技を勧める。

また、パワーMAX時でもつなげることができるので、MAX時はこれを狙っていくといい。



ジャンプ強キックで跳び込み



近距離立ち強キックをキャンセルし…



天地返し。パワーMAXでもつながる

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	胃突き	1	21	8
立ちB攻撃（近）	顔蹴り	1	23	8
立ちC攻撃（近）	腹裏拳	1	54	20
立ちD攻撃（近）	横すくい蹴り	1	62	20
立ちA攻撃（遠）	胸突き	1	21	8
立ちB攻撃（遠）	下段蹴り	1	23	8
立ちC攻撃（遠）	両手突き	1	54	20
立ちD攻撃（遠）	顔蹴り	1	62	20
しゃがみA攻撃	突き	1	19	8
しゃがみB攻撃	足払い	1	21	7
しゃがみC攻撃	頭上払い	2	42	12
しゃがみD攻撃	突き蹴り	1	57	12
垂直ジャンプA攻撃	跳び直突き	1	21	12
垂直ジャンプB攻撃	跳びひざ蹴り	1	23	12
垂直ジャンプC攻撃	跳びひじ落とし	1	60	23
垂直ジャンプD攻撃	跳び蹴り	1	62	23
斜めジャンプA攻撃	跳び直突き	1	21	10
斜めジャンプB攻撃	跳びひざ蹴り	1	23	10
斜めジャンプC攻撃	跳びひじ落とし	1	57	18
斜めジャンプD攻撃	跳び蹴り	1	60	18
攻撃避け	木枯らし	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	木倒打	1	66	24
空中ふっ飛ばし攻撃	葉磨打	1	66	24
カウンター攻撃	突き上げ	1	38	15
必殺技	地雷震（弱）	1	40	26
	超受け身（弱・強）	—	—	—
	超大外刈り	1	72	0
	天地返し	1＋1	50＋40	0
	雲つかみ投げ	1	70	0
	切り株返し	1	70	0
超必殺技	地獄極楽落とし	5	70＋30×4	0
特殊技	十字締め	3〜7	1発（11）	0
	横車	1	64	0
	送り足払い	1	56	0







裏回りからの近距離立ち弱パンチ

ここへのつなぎが難しい

そして禁千弐百拾壱式・八稚女を叩きこむ

●裏回り前ジャンプ百合折り↓近距離立ち弱パンチ↓近距離立ち強パンチキャンセル禁千弐百拾壱式・八稚女

難易度は高いがそれなりに強力な連続技。近距離立ち弱パンチはおまけみたいなもの。難しければ省いてしまおう。

近距離立ち強パンチキャンセル禁千弐百拾壱式・八稚女の入力だが、↓↙←B+Cで近距離立ち強パンチを出し、キャンセルで←↙↓↘→+Cというコマンドと入力するといいだろう。↓↙←+強パンチだと百弐拾七式・葵花が出てしまうが、ボタンをB+Cで入力すると必殺技は出ず、強パンチが出てくれるのだ。

パワーMAX時は立ち弱パンチを省けば決めることができる。また、正面から跳び込んだ場合も近距離立ち弱パンチを省けば決められるのだが、パワーMAX時は不可能。



八神庵

●前ジャンプ強キック↓しゃがみ弱キック×3キャンセル百弐拾七式・葵花×2↓弱百式・鬼焼き

難易度はそれほど高くないのに大ダメージを与えられる連続技。庵の強さの要因といっても過言ではないので。確実に決められるようにしたい。

しゃがみ弱キックは正面からなら3発まで、裏回り（百合折り）からなら4発まで入れるのが限度。百弐拾七式・葵花は1発目は弱、強どちらでもいいが、2発目は必ず弱で出すこと。強だとスキが大きく、追い討ちができなくなってしまう。

パワーMAX時はしゃがみ弱キックを1発減らし、百式・鬼焼きにはつなげずに百弐拾七式・葵花を3発目まで出すようにすれば入る。

これは必ず弱で出そう



最後は百式・鬼焼き





強キックで跳び込んで…



間合いによって数を調節

運び屋"庵"の秘密

庵の主力必殺技である百弐拾七式・葵花だが、この技をある状況で相手にヒットさせると、2発目（当然弱で出す）のあとさらに百弐拾七式・葵花の1発目につなげることができ、1～2発目を繰り返して相手を空中に浮かせたまま運ぶことができるのだ。

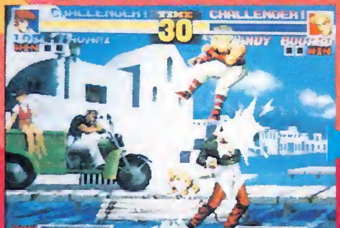
その状況とは、空中の相手に1発目をヒットさせた時と、2発目の終り際を地上でヒットさせた時の2つがある。

前者の場合、百弐拾七式・葵花をやや遠めの対空技として使うといい。判定は強くないが、先読み気味で出せば結構落とせる。相討ちになっても、相手の技が空中ふっ飛ばし攻撃などのダウン技でない限り、もう一度百弐拾七式・葵花（強がいい）を出せば着地前の相手を拾えることが多い。また、ジャンプする技の空振りに合わせる手もある。

後者の場合だが、1発目を（強がやりやすい）ぎりぎり届く間合いでヒットさせれば、自動的に2発目の終り際がヒットしてくれる。また、相手の起き上がりに2発目の終り際を重ねてもいい。近いと投げられてしまうので、遠めから先端を重ねるように出そう。

どちらの場合も、画面端まで運んでしまうと百弐拾七式・葵花が入らなくなるのと、浮かせ具合によっては途中で落ちてしまうので注意。落としてしまう前に頃合を見て弱百式・鬼焼きを入れてしまおう。

こんな感じで1発目が当たれば…



2発目のあとさらに連続で入る



通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	参式	1	19	8
立ちB攻撃（近）	弐拾九式	1	21	8
立ちC攻撃（近）	九式	1	52	18
立ちD攻撃（近）	六拾九式	1	50	16
立ちA攻撃（遠）	四式	1	19	8
立ちB攻撃（遠）	参拾壱式	1	21	8
立ちC攻撃（遠）	裏九式	1	52	16
立ちD攻撃（遠）	九拾壱式	1	58	16
しゃがみA攻撃	拾参式	1	17	8
しゃがみB攻撃	参拾五式	1	19	8
しゃがみC攻撃	裏拾五式	1	56	14
しゃがみD攻撃	裏九拾八式	1	56	14
垂直ジャンプA攻撃	拾六式	1	19	12
垂直ジャンプB攻撃	四拾壱式	1	21	12
垂直ジャンプC攻撃	弐拾式	1	54	23
垂直ジャンプD攻撃	八拾壱式	1	58	23
斜めジャンプA攻撃	拾六式	1	19	10
斜めジャンプB攻撃	四拾壱式	1	21	10
斜めジャンプC攻撃	弐拾式	1	53	18
斜めジャンプD攻撃	八拾壱式	1	55	18
攻撃避け	霞	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	鳳麟・陰 "阿修羅"	1	62	22
空中ふっ飛ばし攻撃	外式・鉄鉈	1	62	22
カウンター攻撃	外式・霞焔刈	1	36	15
必殺技	百八式・闇払い（弱・強）	1	42	26
	百式・鬼焼き（弱）	1	65	6
	百式・鬼焼き（強）	1＋1＋	40＋20＋20	6
	百弐拾七式・葵花（弱・強）	1＋11＋	40＋20＋30	6
	弐百拾弐式・琴月「陰」（弱・強）	1＋1	25＋50	0＋20
超必殺技	禁千弐百拾壱式・八稚女	1	145	0
投げ	逆剝ぎ	1	66	0
	屑風	1	64	0
特殊技	外式・夢弾	1＋1	50＋30	11
	外式・轟斧 陰「死神」	最大2	55（半数）	11
	外式・百合折り	1	50	18

如月影二



●前ジャンプ強キック（2段）→近距離立ち強キック（2段）キャンセル骨破斬り

すでに紹介済みの連続技。とりあえずこれだけできれば十分だろう。

ジャンプ強キックは少し早めに出さないと2発ヒットしないので注意。近距離立ち強キックも2発当たるため、キャンセルは余裕を持って入力することができるだろう。

最後の骨破斬りは他の必殺技でも入り、ダメージ的には弱天馬脚が優れている。ただ、骨破斬りは気絶ダメージが大きいという利点があり、さらにスキも小さいので、そのあと立ちガードできないしゃがみ弱キックをキャンセルして流影陣や、しゃがみガードできない昇り強キックを狙うことで気絶を誘うチャンスとなるのだ。ただ、体力が4分の1ならば迷わず斬鉄蟷螂拳を決めるようにしたい。

パワーMAX時は、骨破斬りか強霞み斬り以外はつながらない。また、ちょっとでも間合いが遠いと近距離立ち強キックの2発目が空振りしてしまうので注意。



1発目をこのあたりで当てて…　近距離立ち強キックの2段目を…　キャンセルし、骨破斬りにつなぐ

●前ジャンプ強キック（2段）→しゃがみ弱パンチ×2キャンセル流影陣

ダメージ的にはたいしたことはないが、しゃがみ弱パンチできざんでからつなげられるため、ガードされたら他の連係につなげて攻めることができるのが利点。ちなみに裏回りからならしゃがみ弱パンチが3発まで入る。

しゃがみ弱パンチ×2キャンセル流影陣の入力方法だが、↙でしゃがみ弱パンチを出したあと、←↙＋しゃがみ弱パンチ、↓↘→＋パンチと入力すると出しやすい。1〜2発目のつなぎが遅れてしまうと、2発目のしゃがみ弱パンチが霞み斬りに化けてしまうことが多いので注意。もちろんコマンドを素早く入れるのが得意な人は2発目のしゃがみ弱パンチを出してから流影陣を入れてもいいんだけどね。



跳び込みはやはりジャンプ強キック…

しゃがみ弱パンチ2発当ててから…

キャンセル流影陣がつながる

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	水平打ち	1	17	8
立ちB攻撃（近）	回転逆蹴り	1	19	8
立ちC攻撃（近）	中段打ち	1	47	16
立ちD攻撃（近）	コンビネーション蹴り	2	42	16
立ちA攻撃（遠）	水平打ち	1	17	8
立ちB攻撃（遠）	逆蹴り	1	19	8
立ちC攻撃（遠）	回転打ち	1	47	16
立ちD攻撃（遠）	回転蹴り	1	57	23
しゃがみA攻撃	しゃがみ突き	1	15	8
しゃがみB攻撃	しゃがみキック	1	17	8
しゃがみC攻撃	しゃがみ上段水平打ち	1	54	14
しゃがみD攻撃	しゃがみ2段蹴り	1	52	12
垂直ジャンプA攻撃	斜め打ち	1	17	10
垂直ジャンプB攻撃	落葉蹴り	1	19	10
垂直ジャンプC攻撃	跳び斜め突き	1	52	16
垂直ジャンプD攻撃	跳び回し蹴り	1	57	23
斜めジャンプA攻撃	斜め打ち	1	17	8
斜めジャンプB攻撃	跳び蹴り	1	19	8
斜めジャンプC攻撃	跳び斜め突き	1	52	16
斜めジャンプD攻撃	跳び2段蹴り	2	46（±6）	15（±3）
攻撃避け	影添	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	穿心衝打	1	60	21
空中ふっ飛ばし攻撃	封蝶斧刃脚	1	60	21
カウンター攻撃	無影十字腿	1	35	15
必殺技	気孔砲（弱・強）	1	42	22
	流影陣（弱・強）	1	50	20
	天馬脚（弱）	最大5	40（半数）	1発（3）
	天馬脚（強）	最大6	40（半数）	1発（3）
	霞み斬り（弱・強）	1	58	18
	骨破斬り（弱・強）	1	60	25
	斬鉄波	1	68	26
	影うつし	—	—	—
超必殺技	斬鉄蟷螂拳	1	130	0
投げ	空中一本背負い	1	60	0

ビリー・カーン



●裏回り前ジャンプ強キック→近距離立ち弱パンチキャンセル旋風棍

簡単なわりにはダメージもなかなかのもの。ただ、ガードされたときはもちろん、当てたあとにも反撃を食らう可能性があるので注意。

入力方法はジャンプ強キックを当てたあとタイミングよく弱パンチを連打するだけなので、特に難しいことはないだろう。

旋風棍のヒット数は、相手が後ろ向きで食らっている場合はたくさん当たり、最大6発までヒットする。これは相手キャラクターによってかなり差が出るのだが、後ろ向きで食らわせるには、ジャンプ強キックから立ち弱パンチのつなぎを素早くやるのがコツだ。



ジャンプ強キックを裏回りで当て…



近距離立ち弱パンチ後、連打すれば…



旋風棍につなげることができる

●前ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル三節棍中段打ち

ビリーにまともな連続技を要求するとこんなものになる。ジャンプ強キックは少し遠めから当てないとしゃがみ強パンチが空振りしてしまうし、引きつけて当てないとつながらないので注意。近距離立ち強キックで代用すれば間合いが近くてもOKだ。しゃがみ強パンチはキャンセルのかからない技だが、連打技による強制キャンセルを利用すれば可能となる。入力方法は←↙＋Cでしゃがみ強パンチを出し、Cボタンを連打しながら↓↘→と入力するといい。近距離立ち強キックの場合は←＋Dのあとパンチボタンを連打しながらレバーを入力するのだ。



ジャンプ強キックを少し遠めで当て



素早くしゃがみ強パンチにつなぐ



そして三節棍中段打ちで止めだ

●近距離立ち強パンチキャンセル超火炎旋風棍

一応つながる程度のもの。ただでさえダメージの大きい超火炎旋風棍に強パンチのおまけがつくのだから、強力なのには間違いない。ただ、ほぼ密着状態でないと入らない、近距離立ち強パンチの出が遅くヒットさせにくい、などから実戦レベルでは決めるチャンスはないだろう。ビリーは相手を気絶させる連続技も持っていないのでなおさらだ。パワーMAX時に決めることもできない。

入力方法だが、近距離立ち強パンチのモーションが大きいため、レバーニュートラルで強パンチを出してからコマンドを入力しても間に合うだろう。



近距離立ち強パンチから…



キャンセル超火炎旋風棍だ!!

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	秘中打ち	1	18	7
立ちB攻撃（近）	摺り払い	1	18	8
立ちC攻撃（近）	中段打ち	1	54	18
立ちD攻撃（近）	喧嘩キック	1	52	18
立ちA攻撃（遠）	恐怖大中段打ち	1	18	7
立ちB攻撃（遠）	摺り払い	1	18	8
立ちC攻撃（遠）	薙刀払い	1	54	18
立ちD攻撃（遠）	顔面回し蹴り	1	50	18
しゃがみA攻撃	しゃがみジャブ	1	20	7
しゃがみB攻撃	しゃがみキック	1	19	8
しゃがみC攻撃	下段突き	1	58	16
しゃがみD攻撃	しゃがみ足払い	1	50	12
垂直ジャンプA攻撃	空中飛翔打ち	1	18	10
垂直ジャンプB攻撃	跳び蹴り	1	18	8
垂直ジャンプC攻撃	空中飛天突き	1	55（±1）	18
垂直ジャンプD攻撃	脳天蹴り	1	50	18
斜めジャンプA攻撃	ジャンプ満月打ち	1	20	10
斜めジャンプB攻撃	跳び蹴り	1	18	8

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
斜めジャンプC攻撃	飛翔棍	1	56（±2）	18
斜めジャンプD攻撃	脳天打撲蹴り	1	52（±2）	16
攻撃避け	旋円かわし	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	一刀両断振り	1	66	23
空中ふっ飛ばし攻撃	丸太落とし	1	66	23
カウンター攻撃	表裏旋円打ち	1	39	15
必殺技	旋風棍（弱・強）	最大6	1発(14)	6
	雀落とし(弱・強)	11	46	15
	三節棍中段打ち（弱・強）	11	48	15
	旋風飛翔棍（弱・強）	1	65	20
超必殺技	超火炎旋風棍	最大3+1	80(半数)+F125	20
投げ	一本釣り投げ	1	62	0
特殊技	棒高跳び蹴り	1	54	23

●5号のP14の右下、ビリー・カーンの写真が天地逆になっていました。謹んでお詫びいたします。

テリー・ボガード



●裏回り前ジャンプ強キック→近距離立ち弱パンチ→近距離立ち強パンチ(2段)キャンセル弱バーンナックル

いまのところ確認されているのはこのぐらいのもの。ダメージもそれなりにあり、気絶させることもある。

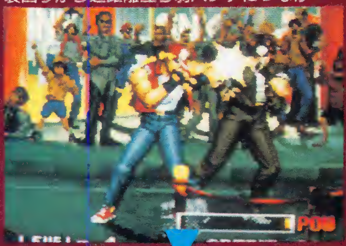
まずジャンプ強キック。これは正面からでも裏回りで当ててもいい。

近距離立ち弱パンチから近距離立ち強パンチのタイミングはやや遅め。結構シビアで、少し遅れただけでも入らなくなってしまう。

近距離立ち強パンチにつなぐことができればあとは簡単。2回ヒットするので余裕を持ってゆっくりコマンド入力すればいい。

パワーMAX時は近距離立ち弱パンチを省けば決めることができる。

裏回りから近距離立ち弱パンチにつなげ…







近距離立ち強パンチの2段目をキャンセルし　弱バーンナックル！　気絶することもある

●前ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ(2段)キャンセルパワーゲイザー

有名な連続技。難易度は高くないので十分使っていける。パワーMAX時はつながらないので、体力が4分の1以下になったら狙っていこう。

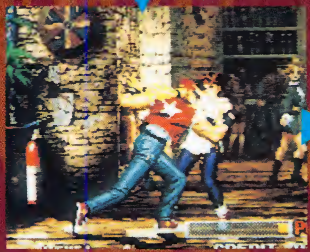
ジャンプ強キックは正面でも裏回りでもOK。打点はそれほど気にしなくてもいい。

近距離立ち強パンチは出るのが早いためにつながりやすい。

あとは強パンチが2発当たっている間にコマンドを入力すればいいだけ。入力方法を工夫する必要はないだろう。

まずジャンプ強キックを当て…







近距離立ち強パンチの2段目から　キャンセルパワーゲイザーだ!!

●前ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック×2キャンセルパワーダンク

ダメージ的には大したことはないが、しゃがみ弱キックで刻んでからでもつながるのが利点。ガードされてもそこから攻めのバリエーションを広げていくことができる。

しゃがみ弱キックは、ジャンプ強キックを裏回りで当てれば3発にしてもつながる。

パワーMAX時はつなぎにくいので狙わない方がいいだろう。



ジャンプ強キックを当ててから…



しゃがみ弱キックをキャンセルし…



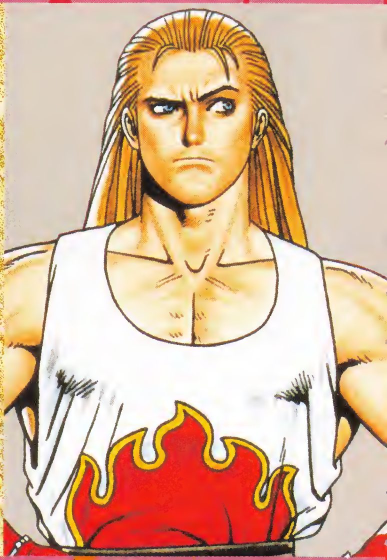
パワーダンクにつなげるのだ!

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	エルボー	1	17	8
立ちB攻撃（近）	ヒザ蹴り	1	20	8
立ちC攻撃（近）	ボディーブロー	2	40	16
立ちD攻撃（近）	スカイキック	1	44	14
立ちA攻撃（遠）	ジャブ	1	17	8
立ちB攻撃（遠）	ハイキック	1	20	8
立ちC攻撃（遠）	ストレート	1	46	16
立ちD攻撃（遠）	ミドルキック	1	54	18
しゃがみA攻撃	しゃがみジャブ	1	15	8
しゃがみB攻撃	アンダーキック	1	18	7
しゃがみC攻撃	しゃがみストレート	1	53	17
しゃがみD攻撃	スライドキック	1	53	8
垂直ジャンプA攻撃	ジャンプ手刀	1	17	12
垂直ジャンプB攻撃	ジャンプ前蹴り	1	20	12
垂直ジャンプC攻撃	ジャンプ正拳突き	1	54	23
垂直ジャンプD攻撃	ジャンプ後ろ回し蹴り	1	54	18
斜めジャンプA攻撃	ジャンプ手刀	1	17	9
斜めジャンプB攻撃	ジャンプ・テリーキック	1	20	9

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
斜めジャンプC攻撃	ジャンプ正拳突き	1	52	17
斜めジャンプD攻撃	ジャンプ・テリーキック	1	52	17
攻撃避け	クイックスウェー	-	-	-
ふっ飛ばし攻撃	バックスピンキック	1	60	22
空中ふっ飛ばし攻撃	ハンマーキック	1	60	22
カウンター攻撃	ライジングアッパー	1	37	15
必殺技	バーンナックル（弱・強）	1	60	26
	パワーウェイブ（弱・強）	1	40	27
	ライジングタックル（弱）	1	46	12
	ライジングタックル（強）	最大2	46（半数）	12
	クラックシュート（弱）	1	46	12
	クラックシュート（強）	最大4	46（半数）	12
	パワーダンク（弱・強）	最大2	48（半数）	12
超必殺技	パワーゲイザー	1	120	0
投げ	バスタースルー	1	64	0
特殊技	バックナックル	2	40（半数）	15

アンディ・ボガード



●前ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→しゃがみ弱キック×2キャンセル強撃壁背水掌（4段）

新技の撃壁背水掌は、ダメージが大きいうえ弱技からも連続技になる優れもの。今回のアンディの連続技はこの技につなぐのが基本だ。

近距離立ち弱キックは、しゃがみ弱キックと違って立ちガードも可能だが、出るのが早いのでジャンプ攻撃からつなげやすいという利点がある。

撃壁背水掌の入力は、キックボタンを連打しながらレバーをぐるぐる回しても出すことができるのだが、やはりタイミングよく入力したほうがいい。少し早めに入力していけばOKだ。

ガードされた場合、最後まで出して削ってもいい。ただ、撃壁背水掌をガードしたあとに反撃できるキャラクターもいるし、ガードキャンセルでの反撃にも注意が必要だ。

パワーMAX時は、しゃがみ弱キックを1発にすれば入るが、撃壁背水掌の4発目は空振りしてしまい、反撃を受ける可能性があるので注意。



ジャンプ強キックで跳び込み…



近距離立ち弱キックにつなぎ…



しゃがみ弱キックを2発入れてから…



キャンセル撃壁背水掌を入れる

●前ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル超裂破弾

超裂破弾の威力がかなり高いので、大ダメージを与えられる連続技だ。

しゃがみ強パンチは出るまでが遅いので、ジャンプ強キックはできるだけ引きつけて当てるようにしたい。また、ジャンプ中はレバーを↓にためておき、しゃがみ強パンチはレバー↓のままで出すように。この時に斜め下に入れてしまうと失敗してしまう。

あとはレバーを→まで回してBDで完成。タイミングは多少いい加減でも出せる。

しゃがみ強パンチの代わりに、出るのが早い近距離立ちパンチを使う方法もある。この場合の入力方法は、真下にためながらジャンプ強キックを当て、レバーを↘→と入力してからCで強パンチを出し、直後にBDを押すようにしよう。コツはジャンプ中に早めにためを作ることと、C～BDをできるだけ早く押すこと。

パワーMAX時は超裂破弾が決まらなくなってしまうが、裏回りジャンプ強キック↓近距離立ち強パンチキャンセル超裂破弾の組み合わせにすれば決めることが可能。

その他、強空破弾を裏回りで当てれば近距離立ち強パンチキャンセル撃壁背水掌までつながり、強空破弾が正面からヒットした場合、間合いによってはしゃがみ弱キックキャンセル強撃壁背水掌がつながる。



ジャンプ強キックを引きつけてから当てて…



しゃがみ強パンチをキャンセルし…

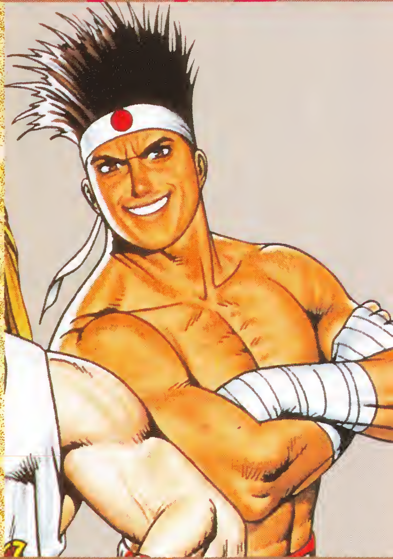


超裂破弾で大ダメージを与えることが可能だ

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	曲がり平手	1	17	8
立ちB攻撃（近）	突き蹴り	1	19	8
立ちC攻撃（近）	変形曲がり	1	44	18
立ちD攻撃（近）	回転逆蹴り	1	54	18
立ちA攻撃（遠）	弾き	1	17	8
立ちB攻撃（遠）	突き返し蹴り	1	19	8
立ちC攻撃（遠）	回転蹴り	1	44	18
立ちD攻撃（遠）	竜巻蹴り	1	54	18
しゃがみA攻撃	しゃがみ裏拳	1	15	6
しゃがみB攻撃	払い蹴り	1	17	6
しゃがみC攻撃	しゃがみ直き	1	52	16
しゃがみD攻撃	摺り蹴りキック	1	51	10
垂直ジャンプA攻撃	手刀落とし	1	17	9
垂直ジャンプB攻撃	袈裟蹴り	1	19	9
垂直ジャンプC攻撃	飛翔落とし	1	52	23
垂直ジャンプD攻撃	袈裟蹴り	1	54	18
斜めジャンプA攻撃	手刀落とし	1	17	8
斜めジャンプB攻撃	飛び逆蹴り	1	19	9
斜めジャンプC攻撃	飛翔落とし	1	50	17
斜めジャンプD攻撃	袈裟蹴り	1	49	17
攻撃避け	通し返し避け	-	-	-
ふっ飛ばし攻撃	刈り蹴り	1	60	20
空中ふっ飛ばし攻撃	烈脚不動陣	1	60	20
カウンター攻撃	逆蹴り	1	32	15
必殺技	昇龍弾（弱・強）	最大3	40（半数）	8
	斬影拳（弱・強）	1	52	20
	飛翔拳（弱・強）	1	40	27
	空破弾（弱）	1	40	15
	空破弾（強）	最大5	40（半数）	15
	撃壁背水掌（弱・強）	最大4	20×3＋F40	2×3＋14
超必殺技	超裂破弾	最大10 (1+3+3+3)	出かかり30 ＋30(半数)×3	0
投げ	抱え込み投げ	1	62	0

ジョー・ヒガシ



●前ジャンプ強キック↓近距離立ち強パンチ（キャンセル爆烈拳フィニッシュ）↓近距離立ち強パンチキャンセル強ハリケーンアッパー

前号で紹介した爆烈拳フィニッシュでの投げキャンセルを使った連続技。難易度は高いが、確実に気絶させられるので、マスターできれば心強い。ダメージを重視するなら、ハリケーンアッパーを強黄金のかかとにするといい。

難しいのが地上での3段。その部分の注意点などを説明しよう。

まず近距離立ち強パンチをキャンセルして爆烈拳フィニッシュを入力する。この時、絶対にレバーを←から回してはいけない。ハリケーンアッパーが出てしまうからだ。必ず↓、もしくは↙から入力しよう。

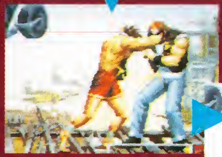
うまく入力できれば近距離立ち強パンチのモーションがキャンセルされ、すぐに動けるようになる。レバーを→に入れっぱなしにしておいて前進しよう。

立ち強パンチが近距離技になる間合いまで接近したら、強パンチを出してキャンセルでハリケーンアッパーを出せば完成。歩く距離（ボタンを押すタイミング）に関しては、慣れて下さい、としかいいようがない。遠距離立ち強パンチが出てしまったらタイミングが早く、ガードされてしまったら遅いということだ。

正面から入れるのは難しいが、ジャンプ強キックを裏回りで当てれば簡単になる。一発目の立ち強パンチのあとの前進がかなり適当でもOKなのだ。しかし、パワーMAX時は決めることができない。



ジャンプ強キックで跳び込み…



近距離離立ち強パンチをキャンセルして前進し…



さらに近距離立ち強パンチ。これが入れば…



キャンセルハリケーンアッパーで気絶確定

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	ボディフック	1	17	8
立ちB攻撃（近）	ミドルキック	1	20	8
立ちC攻撃（近）	ひじ打ち	1	44	18
立ちD攻撃（近）	ヒザ蹴り	1	55	18
立ちA攻撃（遠）	ジャブ	1	17	8
立ちB攻撃（遠）	ハイキック	1	20	8
立ちC攻撃（遠）	ストレート	1	44	18
立ちD攻撃（遠）	黄金のミドル	1	55	18
しゃがみA攻撃	しゃがみヒジ打ち	1	15	7
しゃがみB攻撃	しゃがみ前蹴り	1	18	6
しゃがみC攻撃	しゃがみストレート	1	53	17
しゃがみD攻撃	しゃがみ足払い	1	54	10
垂直ジャンプA攻撃	ジャンプエルボー	1	17	11
垂直ジャンプB攻撃	ジャンプヒールキック	1	20	11
垂直ジャンプC攻撃	ジャンプストレート	1	53	18
垂直ジャンプD攻撃	天井破りキック	1	55	18
斜めジャンプA攻撃	ジャンプエルボー	1	17	10
斜めジャンプB攻撃	飛びヒザ逆蹴り	1	20	9
斜めジャンプC攻撃	ジャンプストレート	1	52	17
斜めジャンプD攻撃	ジョーキック	1	52	17
攻撃避け	クイックスウェー	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	フライニングニールキック	1	60	20
空中ふっ飛ばし攻撃	シカキック	1	60	20
カウンター攻撃	スウェーバックパンチ	1	36	15
必殺技	ハリケーンアッパー（弱・強）	1	40	27
	スラッシュキック（弱・強）	1	60	10
	タイガーキック（弱・強）	最大2	50	14
	爆烈拳（弱・強）	4	15×4	3
	爆烈拳フィニッシュ（弱）	1	20	5
	爆烈拳フィニッシュ（強）	1＋1	20＋25	5＋10
	黄金のカカト（弱・強）	最大3	44（半数）	6
超必殺技	スクリューアッパー	1	120	0
投げ	レッグスルー	1	60	0
	ひざ地獄	6～14	2発につき9	0
特殊技	スライディングキック	1	54	18

●前ジャンプ強キック↓しゃがみ弱キック×2キャンセル弱タイガーキック

連続技が入るかどうかが分からないので、とりあえずしゃがみ弱キックを出しておいたらヒットした、という状況で役に立つ連続技。

ジャンプ強キックを裏回りで当てればしゃがみ弱キックを3発に増やすことができ、しゃがみ弱キックより連打が利く近距離立ち弱パンチを使えば1発増やす（正面3発、裏回り4発）ことができる。

しゃがみ弱キックからタイガーキックのつなぎだが、レバーを↗までぐるっとまわして弱キックでOK。スラッシュキックが出てしまう、という人はレバーをしっかり↗まで回してからボタンを押すか、しゃがみ弱キックを出すときにレバーを意識して↓に入れておくようにすればいい。



やはりジャンプ強キックから…



しゃがみ弱キックを2発まで入れる



そして、弱タイガーキックで止めだ

ユリ・サカザキ



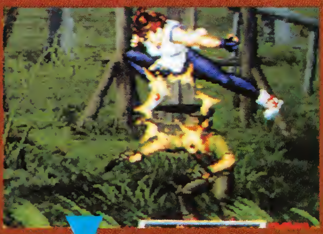
●前ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル強虎煌拳

前作に比べて虎煌拳の性能が上がったため、連続技に組み込やすくなった。気絶させられることもあり、なかなか有効な連続技だといえるだろう。

しゃがみ強パンチは近距離立ち強パンチでも代用できるのだが、気絶数値、ダメージともに低くなるし、出るのも微妙に遅いので、しゃがみ強パンチを使うのを勧める。

また、相手を画面端に追い詰めていれば、この連続技のあとさらに遠距離立ち強キックキャンセル百烈びんた（移動投げ）がつながる。気絶していない相手は立ち強キックまでで気絶し、気絶している相手に決めれば、ほとんど倒せるという強力な連続技になる。

パワーMAX時だと虎煌拳がつながらないので不可能。



まずジャンプ強キックで跳び込んでから…



出の早いしゃがみ強パンチをキャンセルし…



強虎煌拳を決める。たまに気絶することもある

●裏回り前ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック×2→しゃがみ強パンチキャンセル百烈びんた（移動投げ）

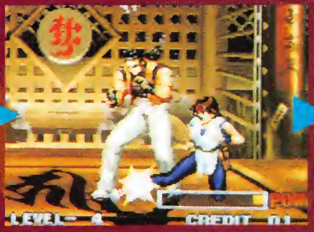
ダメージが大きい割には意外と決めやすい連続技。対人対戦でも十分狙っていけるレベルだろう。しゃがみ弱キックを1発にすれば正面から跳び込んでもつながる。百烈びんた（移動投げ）は強砕破でもいいのだが、空振りすることもあり確実ではない。

しゃがみ弱キックからしゃがみ強パンチへのつなぎはそれほど難しくないが、しゃがみ弱キックを連発するタイミングとは違うので注意。少し遅めのタイミングで出そう。

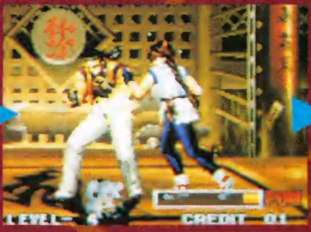
しゃがみ強パンチをキャンセルして百烈びんた（移動投げ）を出すのが苦手な人は、レバーを→↘まで入れてからしゃがみ強パンチを出し、キャンセルして↓↙←+Cと入力すると出しやすいだろう。



裏回るのが簡単なジャンプ強キック



しゃがみ弱キックを2発入れて…



しゃがみ強パンチにつないでから



キャンセル百烈びんた（移動投げ）だ

パワーMAX時は、しゃがみ弱キックを1発に減らせば決めることができる。

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	肘打ち	1	14	7
立ちB攻撃（近）	踏みつけ蹴り	1	16	7
立ちC攻撃（近）	ボディーブロー	1	42	17
立ちD攻撃（近）	膝蹴り	1	52	17
立ちA攻撃（遠）	左正拳突き	1	14	7
立ちB攻撃（遠）	燕脚蹴り	1	16	7
立ちC攻撃（遠）	突き上げパンチ	1	42	17
立ちD攻撃（遠）	円振蹴り	1	52	17
しゃがみA攻撃	しゃがみ左正拳突き	1	12	6
しゃがみB攻撃	しゃがみ蹴り	1	14	6
しゃがみC攻撃	起き上がりアッパー	1	50	18
しゃがみD攻撃	しゃがみ足払い	1	47	12
垂直ジャンプA攻撃	跳び平手打ち	1	14	10
垂直ジャンプB攻撃	跳び横蹴り	1	16	10
垂直ジャンプC攻撃	空中はたき落とし	1	50	17
垂直ジャンプD攻撃	跳び回し蹴り	1	52	17
斜めジャンプA攻撃	跳び平手打ち	1	14	8
斜めジャンプB攻撃	跳び横蹴り	1	16	9

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
斜めジャンプC攻撃	空中はたき落とし	1	47	17
斜めジャンプD攻撃	跳び回し蹴り	1	47	18
攻撃避け	燕流避	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	一撃張り手	1	60	19
空中ふっ飛ばし攻撃	燕返し打ち	1	60	19
カウンター攻撃	大円振蹴り	1	30	15
必殺技	虎煌拳（弱・強）	1	40	27
	砕破（弱・強）	1	52	18
	雷煌拳（弱・強）	1	60	18
	百烈びんた（コマンド投げ）	1	60	0
	百烈びんた（移動投げ）	1	60	0
	ユリちょうアッパー（弱）	1	50	12
	ユリちょうアッパー（強）	最大2	50（半数）	12
	覇王翔吼拳	1	68	10
超必殺技	飛燕鳳凰脚	1	140	0
投げ・空中投げ	さいれんと投げ	1	58	0
	燕落とし	1	54	0
特殊技	燕翼	1	30	0

不知火舞



●裏回り前ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→しゃがみ強パンチキャンセル必殺忍蜂

ダメージが大きいだけでなく、気絶させられることもある非常に強力な連続技。

しゃがみ強パンチキャンセル必殺忍蜂の部分だが、しゃがみ強パンチは出るのが早い分、キャンセルも素早く入力しなければならないため、普通に入力すると結構難しい。しゃがみ強パンチを出す前にコマンドを←↙まで入れてしまい、キャンセルで↓↘→＋Cというコマンドを入れる方法でも出せるので、やりやすい方で出すといいだろう。

必殺忍蜂は超必殺忍蜂でも入るのだが、2発しかヒットしないので、しゃがみ強パンチを1発にして3発ヒットさせた方がダメージが大きい。しゃがみ強パンチ1発からなら正面から跳び込んでもつながる。

パワーMAX時はしゃがみ強パンチの2発目が届かなくなってしまうため、決めることができない。



ジャンプ強キックで裏に回れば…



しゃがみ強パンチを2発入れられ…



さらにキャンセル必殺忍蜂が入る

●前ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→近距離立ち弱パンチ→しゃがみ強パンチキャンセル必殺忍蜂

正面からで今のところ最も強力だと思われる連続技。

しゃがみ弱パンチから近距離立ち弱パンチへのつなぎはやや早め、そこから近距離立ち強パンチへのつなぎ（ここが激ムズ）は微妙に遅らせるようなタイミングで。連打ではつながりにくいので、目押してつなげよう。

パワーMAX時はしゃがみ弱パンチを省けば決めることができる。

その他、画面端限定で前ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル強花蝶扇→しゃがみ強パンチキャンセル必殺忍蜂という連続技も入る。



ジャンプ強キックで跳び込んでから…



しゃがみ弱パンチを当ててから…



近距離立ち弱パンチへとつないだあと…



さらにじゃがみ強パンチキャンセル必殺忍蜂だ

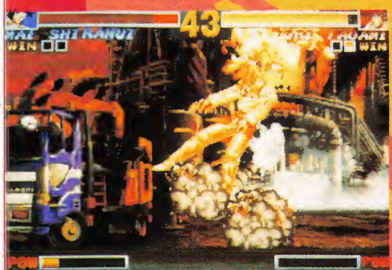
ウソか真か!?空中超必殺忍蜂の謎

特殊な入力をすることによって、なんと超必殺忍蜂を空中で出せるということが分かった。理論を説明し始めるときりがないので、出し方のみ紹介することにしよう。

まずキャンセルできるジャンプ攻撃を当てる。次にそれをキャンセルするタイミングで「→↓↙←→＋BC同時押し～弱か強のパンチボタン」と入力することで出すことができる。BC同時押しからパンチボタンは、間をおかないで素早く押そう。ジャンプ強キックを少し遠めで引きつけて当れば、キャンセルで空中超必殺忍蜂が連続技になる。

ジャンプ攻撃は当てなくてもキャンセルをかけることができ、超必殺忍蜂を出すこともできる。この場合、少し遅れてもキャンセルのかかるジャンプ弱パンチを使うといい。強キックやふっ飛ばし攻撃を使うなら、レバーを入力しながら技を出すといいだろう。

また、飛翔龍炎陣も空中で出すことができる。



これがウワサの空中超必殺忍蜂だ

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	扇打	1	16	8
立ちB攻撃（近）	竜巻蹴り	1	14	8
立ちC攻撃（近）	大扇打	1	44	17
立ちD攻撃（近）	竜巻蹴り	1	49	17
立ちA攻撃（遠）	扇子突き	1	16	8
立ちB攻撃（遠）	舞キック	1	14	8
立ちC攻撃（遠）	対空扇子突き	1	44	17
立ちD攻撃（遠）	対空舞キック	1	49	17
しゃがみA攻撃	龍尾髪	1	14	6
しゃがみB攻撃	摺り蹴り	1	12	6
しゃがみC攻撃	背面肘打ち	1	50	17
しゃがみD攻撃	反り蹴り	1	50	12
垂直ジャンプA攻撃	翔扇打	1	16	9
垂直ジャンプB攻撃	翔打	1	14	9
垂直ジャンプC攻撃	天翔打	1	50	17
垂直ジャンプD攻撃	ハヤブサ蹴り	1	49	17
斜めジャンプA攻撃	翔扇打	1	16	9
斜めジャンプB攻撃	翔打	1	14	9
斜めジャンプC攻撃	天翔扇	1	48	17
斜めジャンプD攻撃	ハヤブサ蹴り	1	48	16
攻撃避け	忍び避け	-	-	-
ふっ飛ばし攻撃	天水の舞	1	60	19
空中ふっ飛ばし攻撃	不知火流・双気炎弾	1	60	19
カウンター攻撃	跳ね蹴り	1	30	15
必殺技	花蝶扇（弱・強）	1	40	20
	龍炎舞（弱）	1	40	10
	龍炎舞（強）	1＋1	30＋40	10＋10
	必殺忍蜂（弱・強）	1	60	20
	ムササビの舞（弱・強）	1	68	16
	飛翔龍炎陣（弱・強）	1＋1	出だしまで40、空中で35（2発で75）	10
超必殺技	超必殺忍蜂	最大3	65×3	0
投げ・空中投げ	風車崩し 夢桜	1 1	60 62	0 0
特殊技	大輪風車落とし	1	50	10

キング



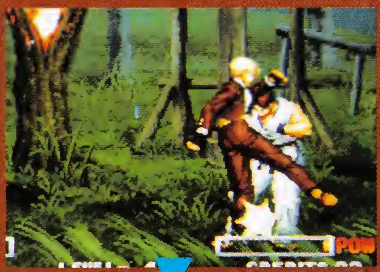
●前ジャンプ強キック↓近距離立ち弱キック↓近距離立ち強キックキャンセル強トルネードキック

ダメージ重視の連続技。強トルネードキックは単体の必殺技にしては威力が非常に高い。気絶を狙うならベノムストライクにつなぐといいのだが、確実に気絶させることはできない。

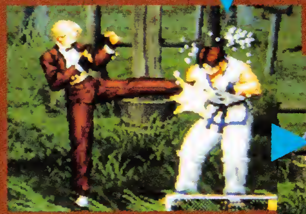
近距離立ち弱キックから近距離立ち強キックのつなぎは、タイミングよくおこなう必要があるが、それほどシビアではないので実戦でも十分狙っていけるだろう。

近距離立ち強キックは2段技だが、2段目はキャンセルがかからないので1段目にキャンセルをかけるように。1段目の出が早く、すぐに2段目が出てしまうので、コマンドは素早く入力しよう。

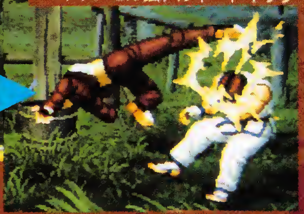
パワーMAX時は近距離立ち弱キックを省けば決めることができる。



飛び込みから近距離立ち弱キック



近距離立ち強キックの1段目を…



キャンセル強トルネードキック

●前ジャンプ強キック↓近距離立ち強キックキャンセルベノムストライク↓近距離立ち強キックキャンセル強トルネードキック

相手を画面端に追い詰めたときのみ可能な連続技。気絶していない相手は4段目までで気絶し、気絶している相手は倒すことができる。

まず初めの3段だが、やはり近距離立ち強キックキャンセルベノムストライクを素早く入力する必要がある。うまくできないようなら、しゃがみ強パンチに代えれば少しは楽になるだろう。

3段目がヒットしたあとは、その場からだと遠距離技が出てしまう（条件次第では近距離技が出ることもあるが）ので、レバーを前に入れっ放しにしてほんのわずかだけ前進して立ち強キックを出そう。ベノムストライクがヒットするとスローがかかるのでタイミングが取りにくいが、ほんの少しでも前進した、と思ったら強キックボタンを押せばいいだろう。

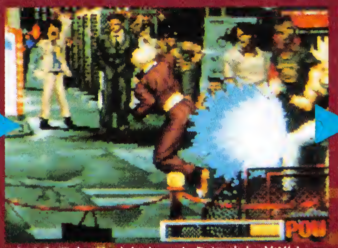
パワーMAX時は大きく間合いが開き、3段目以降が届かなくなってしまうため、決めることはできない。



画面端に追い詰めジャンプ強キック



近距離立ち強キックをキャンセルし…



ベノムストライク！

さらに少し前進し…



近距離立ち強キックがつながる

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	よけ肘打ち	1	18	8
立ちB攻撃（近）	ローキック	1	20	8
立ちC攻撃（近）	アッパー	1	50	16
立ちD攻撃（近）	二段蹴り	2	54	17
立ちA攻撃（遠）	左ストレート	1	18	8
立ちB攻撃（遠）	回転蹴り	1	18	8
立ちC攻撃（遠）	右ストレート	1	50	16
立ちD攻撃（遠）	ステップキック	1	54	17
しゃがみA攻撃	しゃがみパンチ	1	16	8
しゃがみB攻撃	しゃがみ前蹴り	1	18	7
しゃがみC攻撃	しゃがみアッパー	1	54	15
しゃがみD攻撃	しゃがみ足払い	1	52	20
垂直ジャンプA攻撃	跳びパンチ	1	18	8
垂直ジャンプB攻撃	クレストキック	1	20	12
垂直ジャンプC攻撃	跳びパンチ	1	54	18
垂直ジャンプD攻撃	クレストキック	1	57	18
斜めジャンプA攻撃	跳びパンチ	1	18	10
斜めジャンプB攻撃	跳び蹴り	1	20	10

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
斜めジャンプC攻撃	跳びパンチ	1	52	16
斜めジャンプD攻撃	跳び蹴り	1	53	18
攻撃避け	払い避け	-	-	-
ふっ飛ばし攻撃	ファインキック	1	62	22
空中ふっ飛ばし攻撃	払い落とし	1	62	22
カウンター攻撃	ルストキック	1	32	15
必殺技	ベノムストライク（弱・強）	1	40	27
	トルネードキック（弱）	1	54	5
	トルネードキック（強）	1＋1	54+27	5＋5
	トラップショット（弱）	1	30+30	9＋9
	トラップショット（強）	1	35+30	9＋9
	ダブルストライク（弱・強）	最大2	36+36	10+10
	サプライズローズ（弱・強）	最大3	38（半数）	7
超必殺技	イリュージョンダンス	1	150	0
投げ	フックバスター	1	62	0
特殊技	スライディングキック	1	54	18

タクマ・サカザキ



●前ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル強飛燕疾風脚（2段）→ふっ飛ばし攻撃

前作からの強力連続技で、必ず気絶させることができる。ジャンプ強キックを裏回りで当てた場合は飛燕疾風脚のためが作れないので、強虎煌拳につなごう。これはガードされても安全という利点があるが、気絶させられないこともあるので注意。

追い討ちはふっ飛ばし攻撃がいいのだが、タイミングが少し難しい。しゃがみ強パンチを入れて確実に気絶させるのもいいだろう。

ガードされたのに、強飛燕疾風脚を出してしまったら、すぐに弱の必殺技のコマンドを入力しよう。1発目で止まり、スキがなくなってくれる。

また、今回は強飛燕疾風脚で相手が気絶しても追い討ちをかけられるようになった。しかも、気絶した相手は通常より高く、目の前に吹き飛ぶので、追い討ちをかけやすい。そのうえ、追い討ちをかけても起き上がった相手はちゃんと気絶してくれる。気絶してふき飛んだところに龍虎乱舞を決めることもでき、パワーMAX時なら体力満タンから即死させることができるのだ。パワーMAX時は強飛燕疾風脚までは入るが、そのあとの追撃は気絶したとき以外は入らなくなる（画面端なら可能）。



跳び込みからしゃがみ強パンチを当てて…

強飛燕疾風脚が2発入ったあとに…

ふっ飛ばし攻撃の追い討ちで気絶確定

●前ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル龍虎乱舞

前述の連続技が確実に気絶を誘えるため、有効な連続技とはいえないのだが、かっこいいし難易度もそれほど高くないので、マスターしてみるのもいいかも。

肝心の出し方だが、しゃがみ強パンチを当ててから普通に素早くコマンドを入れればOK。←→の部分を意識すると出しやすいようだ。

また、しゃがみ強パンチを近距離立ち強パンチに換えても入るので、↓↘→+BC同時押しで近距離立ち強パンチを出し、キャンセルで←→+AC同時押しとコマンド入力しても出すことができる。Cボタンだけだと近距離立ち強パンチが出ずに虎煌拳が出てしまうのだが、BC同時押しにすれば虎煌拳は出ず、ちゃんと強パンチが出てくれる。



最初にジャンプ強キックを入れて…

しゃがみ強パンチにキャンセルをかけて…

龍虎乱舞を叩き込める

●前ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル強飛燕疾風脚（1段）→翔乱脚（コマンド投げ）

お遊び連続技。強飛燕疾風脚を出したあと、弱の必殺技コマンドを入力すると、1発目が当たったあとにダウンしていない相手の目の前に着地でき、直後に翔乱脚（コマンド投げ）が連続技になるのだ。強飛燕疾風脚2発+追い討ちのほうがダメージは上なので、はっきりいって意味はないのだが。

注意点は、弱の必殺技を入力するのが早すぎると、一発目が当たった時点でダウンしてしまうということ。一発目がヒットする瞬間ぐらいで入力しよう。ちなみにパワーMAX時だと入らない。



強飛燕疾風脚を弱にすり替えれば 翔乱脚につながるのだ

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	ヒジ打ち	1	19	8
立ちB攻撃（近）	足掛け蹴り	1	17	8
立ちC攻撃（近）	ボディブロー	1	48	18
立ちD攻撃（近）	ハイキック	1	52	18
立ちA攻撃（遠）	左正拳突き	1	19	8
立ちB攻撃（遠）	横蹴り	1	17	8
立ちC攻撃（遠）	右正拳突き	1	48	18
立ちD攻撃（遠）	回し蹴り	1	52	18
しゃがみA攻撃	しゃがみ左正拳突き	1	17	6
しゃがみB攻撃	しゃがみ足払い	1	15	6
しゃがみC攻撃	起き上がりアッパー	1	54	18
しゃがみD攻撃	しゃがみすくい払い	1	49	12
垂直ジャンプA攻撃	跳び下段左手打ち	1	19	8
垂直ジャンプB攻撃	跳び蹴り	1	17	8
垂直ジャンプC攻撃	跳び下段右手打ち	1	54	18
垂直ジャンプD攻撃	跳び蹴り	1	50	18
斜めジャンプA攻撃	跳び下段左手打ち	1	19	7
斜めジャンプB攻撃	ヒザ落とし	1	17	7
斜めジャンプC攻撃	跳び下段右手打ち	1	52	18
斜めジャンプD攻撃	跳び蹴り	1	48	18
攻撃避け	胸そらし	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	鬼ごろし	1	64	20
空中ふっ飛ばし攻撃	不動剛腕撃	1	64	20
カウンター攻撃	翔激掌	1	34	15
必殺技	虎煌拳（弱・強）	1	40	27
	飛燕疾風脚（弱）	1	30	18
	飛燕疾風脚（強）	1＋1	30＋16	10＋10
	翔乱脚（コマンド投げ）	1	64	0
	翔乱脚（移動投げ）	1	64	0
	暫烈拳（弱・強）	15＋1	6×15＋12	0
	覇王至高拳	1	70	20
超必殺技	龍虎乱舞	1	122	0
投げ	一本背負い	1	64	0

リョウ・サカザキ



●前ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル強飛燕疾風脚（2段）

確実に気絶を誘える連続技。強飛燕疾風脚を強虎煌拳に換えればガードされても反撃を受けることはまずないが、気絶させられないこともある。

コマンド入力はそれほど難しくはないだろう。空中で↙にためておき、ジャンプ強キック、着地後すぐにしゃがみ強パンチ、直後に→+DでOKだ。虎煌拳の場合、しゃがみ強パンチを出し、そのままぐるっとレバーを前まで回して強パンチ。ボタンを連打しながらの入力もいいだろう。また、パワーMAX時は決めることができないので注意。



相手にジャンプ強キックで跳び込んでから…



しゃがみ強パンチを当てて、それをキャンセルし…



強飛燕疾風脚で気絶させよう

●裏回り前ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチキャンセル極限流連舞拳（4段）→暫烈拳

強力だが少し難しい。しゃがみ弱キックを省き、しゃがみ強パンチを近距離立ち強パンチに換えれば、かなり簡単になるだろう。

また、極限流連舞拳を強飛燕疾風脚に換えて気絶させる手もある。ただし、この場合はしゃがみ弱キックを省くことはできない。

相手を画面端に追い詰めている時に限定されるが、ジャンプ強キックの換わりにダッシュ空中虎煌拳からつなげることも可能。

しゃがみ弱キックからしゃがみ強パンチのつなぎはそれほどシビアではないが、遅れると極限流連舞拳が当たらなくなってしまうので注意。

しゃがみ強パンチキャンセル極限流連舞拳は、レバーを←↙と入力してからしゃがみ強パンチを出し、キャンセルして↓↘→+Cというコマンドを入れるつもりでやると出しやすい。もちろん、しゃがみ強パンチを出してから普通にコマンドをいれても出せるので、やりやすい方で入力してほしい。やはりパワーMAX時は入らない。



裏回りからしゃがみ弱キックを当ててから…



しゃがみ強パンチにつなぎ…



キャンセル極限流連舞拳のあとに…



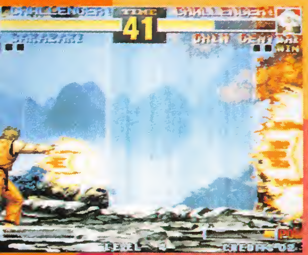
さらに暫烈拳で追い討ちをかけられる

飛び道具速射モード再び！今回はもっと簡単だ

前作の方法ではできなくなった飛び道具連射モードだが、『'95』のリョウは簡単に連射モードに入る方法がある。

まず、離れて飛び道具（弱がいい）を撃ち、硬直が解けたら←↙↓↘→+Cと入力しよう。すると画面中に飛び道具が残っているのにも関わらず、強虎煌拳が出てくれるのだ。これで飛び道具連射モードに入ったことになる。

あとは常に画面中に2発の飛び道具が出ている状態を保っている限り、飛び道具連射モードが持続する。覇王翔吼拳を混ぜることも可能だ。うまく使えば非常に強力だ



通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	ヒジ打ち	1	19	8
立ちB攻撃（近）	足掛け蹴り	1	17	8
立ちC攻撃（近）	ボディーブロー	1	47	17
立ちD攻撃（近）	外回し蹴り	1	54	17
立ちA攻撃（遠）	左正拳	1	19	8
立ちB攻撃（遠）	横蹴り	1	17	8
立ちC攻撃（遠）	右正拳突き	1	47	18
立ちD攻撃（遠）	外回し蹴り	1	54	17
しゃがみA攻撃	しゃがみ正拳突き	1	17	6
しゃがみB攻撃	しゃがみ足払い	1	15	6
しゃがみC攻撃	しゃがみアッパー	1	54	18
しゃがみD攻撃	回転足払い	1	50	12
垂直ジャンプA攻撃	跳び正拳突き	1	19	8
垂直ジャンプB攻撃	跳び蹴り	1	17	8
垂直ジャンプC攻撃	跳び右正拳突き	1	54	18
垂直ジャンプD攻撃	跳び回し蹴り	1	54	17
斜めジャンプA攻撃	跳び正拳突き	1	19	7
斜めジャンプB攻撃	跳び蹴り	1	17	9
斜めジャンプC攻撃	跳び右正拳突き	1	52	18
斜めジャンプD攻撃	跳び回し蹴り	1	50	16
攻撃避け	構え避け	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	猛虎降脚蹴り	1	60	20
空中ふっ飛ばし攻撃	猛虎竜巻蹴り	1	60	20
カウンター攻撃	側肘打ち	1	36	15
必殺技	虎煌拳（弱・強）	1	40	27
	飛燕疾風脚（弱）	1	30	12
	飛燕疾風脚（強）	1＋1	40＋26	24＋24
	虎砲（弱）	1	地上64/空中32	16
	虎砲（強）	1＋1	64＋32	16＋16
	覇王翔吼拳	1	68	20
	暫烈拳（弱・強）	16＋1	5×16＋12	0
	空中虎煌拳（弱・強）	1	40	20
	極限流連舞拳	4	40（半数）	0
超必殺技	龍虎乱舞	1	140	0
投げ	巴投げ	1	64	0
特殊技	氷柱割り	1	58	20

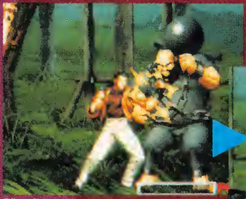
ロバート・ガルシア



●前ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセル強飛燕疾風脚（2段）

決まれば確実に気絶を誘える連続技。ロバートは他の2人に比べ強飛燕疾風脚の威力が大きく、なかなか強力だ。強飛燕疾風脚を強龍撃拳にすればガードされても反撃を受けないが、気絶させにくくなってしまう。

パワーMAX時は強飛燕疾風脚の場合、キャラ限定で入る。強龍撃拳は入らない。



跳び込みからしゃがみ強パンチにつなぎ…



キャンセル強飛燕疾風脚で気絶確定だ

●裏回り前ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチキャンセル極限流連舞脚（4段）→前ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃

ダメージはかなりのものだが、難易度もそれ程高くないと思われる。

注意点は特にないが、やはりコマンドは素早く入れること。極限流連舞脚のあとは空中に吹き飛んだ相手に追い討ちを入れるのだが、この連続技の場合、強飛燕疾風脚にはつながらないので、前ジャンプから空中ふっ飛ばし攻撃を入れよう。

パワーMAX時は、極限流連舞脚まで入るが追撃はできない。



裏回りから近距離立ち強パンチをキャンセル



そして、極限流連舞脚を4発入れたあと…



空中ふっ飛ばし攻撃を追い討ちで入れる

●前ジャンプ強キック→近距離立ち弱キックキャンセル極限流連舞脚（4段）→強飛燕疾風脚（2段）

正面から跳び込んでからのダメージ重視連続技。極限流連舞脚を決めたあとはすぐに↙にため、4発目の蹴りが当たったらワンテンポおいて強飛燕疾風脚を出せば、空中に吹き飛んでいる相手にヒットさせられる。

パワーMAX時に決めることはできない。



相手に跳び近距離立ち弱キックにつなぎ…



極限流連舞脚を入れたあとに…



強飛燕疾風脚を入れられるのだ

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	左ジャブ	1	17	8
立ちB攻撃（近）	足掛け蹴り	1	19	8
立ちC攻撃（近）	ボディーブロー	1	44	17
立ちD攻撃（近）	カカト落とし	2	44	16
立ちA攻撃（遠）	左ジャブ	1	17	8
立ちB攻撃（遠）	左サイドキック	1	19	8
立ちC攻撃（遠）	右ストレート	1	44	17
立ちD攻撃（遠）	上段回し蹴り	1	56	16
しゃがみA攻撃	しゃがみジャブ	1	15	6
しゃがみB攻撃	しゃがみ足払い	1	17	6
しゃがみC攻撃	しゃがみアッパー	1	50	18
しゃがみD攻撃	回転足払い	1	50	12
垂直ジャンプA攻撃	跳び下段正拳	1	17	8
垂直ジャンプB攻撃	跳び横蹴り	1	19	7
垂直ジャンプC攻撃	跳び右正拳	1	53	18
垂直ジャンプD攻撃	跳び後ろ蹴り	1	56	16
斜めジャンプA攻撃	跳び下段正拳	1	17	8
斜めジャンプB攻撃	跳び横蹴り	1	19	7
斜めジャンプC攻撃	跳び右正拳	1	52	18
斜めジャンプD攻撃	跳び後ろ蹴り	1	50	16
攻撃避け	スイングスルー	－	－	－
ふっ飛ばし攻撃	旬龍降脚蹴り	1	60	20
空中ふっ飛ばし攻撃	ハイテンションキック	1	60	20
カウンター攻撃	振り回し蹴り	1	34	15
必殺技	龍撃拳（弱・強）	1	40	27
	飛燕疾風脚（弱）	1	40	18
	飛燕疾風脚（強）	1＋1	40＋40	24＋24
	龍牙（弱）	1	地上52/空中26	16
	龍牙（強）	1＋1	52＋26	16＋16
	覇王翔吼拳	1	68	20
	幻影脚（弱・強）	15＋1	5×15＋12	0
	飛燕龍神脚（弱・強）	1	40	0
	極限流連舞脚	4	40（半数）	20
超必殺技	龍虎乱舞	1	140	0
投げ	首切り投げ	1	64	0

空中龍虎乱舞～ロバート編

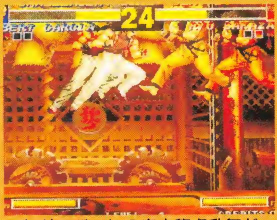
空中龍虎乱舞といえばリョウのものが有名で、ほかの2人は出せないと思われていたのだが、特殊な入力方法を使い、ロバートでも出せることが判明した。

これは様々な理論が組み合わさって可能になるものなのだが、今回はそれは置いといて、出し方のみ紹介しよう。

まずキャンセルのかかるジャンプ攻撃（前号参照）を出し、それにキャンセルをかけるタイミングで龍虎乱舞（↓↘→↘↓↙←+C）を入力し、間髪入れずに弱か強のキックボタンを押せば出すことができる。この時、C～キックボタンはできるだけ素早く入力すること。

ジャンプ攻撃は相手に当てなくてもキャンセルがかかるため、遠くから走っていくことも可能。ただ、ジャンプ攻撃を当てないとヒットストップがかからないため、コマンドをさらに素早く入れる必要がある。↓↘→+D（CD）でジャンプ攻撃を出し、直後に↘↓↙←+C～B（D）と入力すると出しやすいと思う。

出す苦労のわりには実用性は低く、奇襲以外に使い道はない。知らない人に出してビビらせるぐらいだろう。



これがロバートの空中龍虎乱舞だ

麻宮アテナ



●前ジャンプ強キック→近距離立ち強キックキャンセルサイコソード

とりあえず普通に決められる連続技はこんなところだろう。

近距離立ち強キックは2段技だが、2段目にはキャンセルがかからないので、1段目にキャンセルをかけてサイコソードを出そう。1段目の出はかなり早いので、コマンド入力は素早くやるように。つなぎが遅いとサイコソードが空振りしてしまう。

ジャンプ強キックを裏回りで当てた場合、立ち強キックが遠距離技になってしまうので、近距離立ち強パンチに換えよう。

シャイニングクリスタルビットが出せる状態なら、サイコソードの代わり決めることが可能なので覚えておこう。ただ、相手キャラによっては正面から跳び込んで入れることはできない。

正面、裏回りともにパワーMAX時でも入るのだが、正面からの場合はつなぎをかなり素早くしないと入らないので注意。



ジャンプ強キックを入れたあとから…



近距離立ち強キックの1段目をキャンセルし



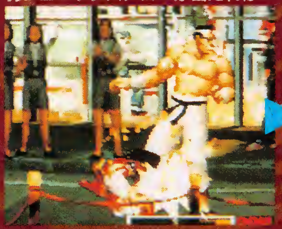
サイコソードにつなげてフィニッシュ！

●弱フェニックスアロー→シャイニングクリスタルビット

アテナが奇襲技として多用する弱フェニックスアローから、着地ですぐにシャイニングクリスタルビットを出せば連続技になる。

ただ、どんな状況でもつながるわけではなく、弱フェニックスアローが正面からヒットし、相手の足元まで当たった時のみに限られる。裏回りで当てた場合などは入らない。また、相手キャラによっては正面から弱フェニックスアローを当てても足元まで当たらないので、入れることができない。

弱フェニックスアローが当たれば…



超必殺技がヒットするのだ



発見！飛び道具連射モード

前作で猛威を振るった飛び道具連射モードだが、今回は同じ方法ではできなくなってしまった。ただ、アテナは超必殺技のクリスタルシュートが画面中に残っている間にサイコボールアタックを撃つことによって、飛び道具連射モードに入ることができる。クリスタルシュートはできるだけ離れた間合いから弱で出すといいだろう。

一度連射モードに入ってしまえば、画面中に2つ飛び道具がある状態を保っている限り、連射モードは継続される。ただ、その状態がとぎれ次第終了となり、もう一度入るためにはクリスタルシュートからやり直しとなる。

前作ほど強力ではないので、これだけで勝ったりするのは無理だけどね。

クリスタルシュート撃ったあと…





飛び道具の連射が可能になる

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	外門頂肘	1	14	8
立ちB攻撃（近）	側腿	1	16	8
立ちC攻撃（近）	裡門頂肘	1	46	17
立ちD攻撃（近）	連還腿	2	42	16
立ちA攻撃（遠）	川掌	1	14	8
立ちB攻撃（遠）	側腿	1	16	8
立ちC攻撃（遠）	沖捶	1	46	17
立ちD攻撃（遠）	後旋蹴腿	1	52	17
しゃがみA攻撃	地掌撃	1	12	10
しゃがみB攻撃	掃爪腿	1	14	6
しゃがみC攻撃	双撞破	1	50	16
しゃがみD攻撃	旋鵬蹴	1	50	10
垂直ジャンプA攻撃	落按襲	1	14	8
垂直ジャンプB攻撃	騰鷹襲	1	16	8
垂直ジャンプC攻撃	弾穿破	1	50	17
垂直ジャンプD攻撃	飛鸞脚	1	52	17
斜めジャンプA攻撃	落按襲	1	14	8
斜めジャンプB攻撃	騰鷹襲	1	16	8

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
斜めジャンプC攻撃	弾穿破	1	48	18
斜めジャンプD攻撃	風崩蹴	1	48	16
攻撃避け	フェニックスイフリート	-	-	-
ふっ飛ばし攻撃	沖烈砲	1	56	20
空中ふっ飛ばし攻撃	天鳳双烈脚	1	56	20
カウンター攻撃	鳳旋襲	1	32	15
必殺技	サイコボールアタック（弱・強）	1	40	27
	サイコリフレクター（弱・強）	1	50	10
	フェニックスアロー（弱）	最大5	30（半数）	1発(8)
	フェニックスアロー（強）	最大5＋1	30(半数)+F40	1発(8)
	サイコソード（弱・強）	1	54	22
超必殺技	シャイニングクリスタルビット	1	100	0
	クリスタルシュート	1	90	0
投げ・空中投げ	サイキックスルー	1	56	0
	サイキックシュート	1	58	0
特殊技	フェニックスボム	1	22	0

椎拳崇



●前ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル強龍連牙（3段）

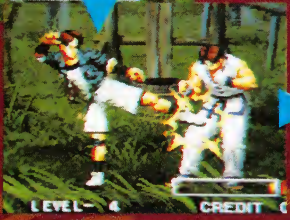
単純なわりにはダメージが大きく、パワーMAX時でも入れることができるのだが、前作と違って気絶させることができなくなってしまった。

キャンセルをかける技は近距離立ち強キックがベスト。出るのが早いのでジャンプ攻撃からつなぎやすいし、ダメージも微妙に大きい。

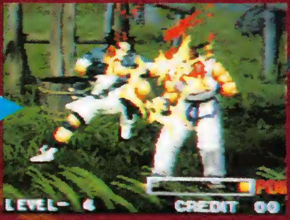
入力での注意点は特にないが、ガードされた場合、龍連牙まで出してしまうと反撃を受けてしまうので、ガードされたら出さないようにしたい。



ジャンプ強キックを相手に当ててから…



近距離立ち強キックにつないで…



キャンセル龍連牙を出す

●裏回りジャンプ強キック→近距離立ち強キックキャンセル神龍天舞脚

難しいが非常に強力な連続技だ。ただ、ジャンプ強キックでの裏回りが全然当たらないので実戦的ではない。

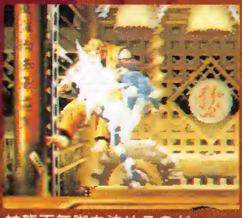
相手キャラクターによっては、正面からジャンプ強キックで跳び込んでもつなげることができる。

入力方法だが、近距離立ち強キックを当ててから入力しても意外と出てくれる。←→の部分を意識すると出しやすいようだ。また、↓↘→←+Dで立ち強キックを出し、直後に→+Dという入力でもいい。どちらの場合も、立ち強キックのときにレバーを→に入れてしまうと後旋腿になってしまうのと、コマンドは正確に入力しないと龍顎砕が出やすいのには注意。特に←→の部分はしっかり入れよう。

パワーMAX時は入らない。


少し難しいがジャンプ強キックで裏回り

近距離立ち強キックをキャンセルし…


神龍天舞脚を決めるのだ

実用性はないけど公開！空中神龍天舞脚

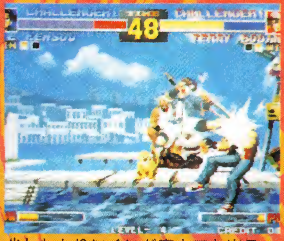
神龍天舞脚は当然のように地上でしか出すことができない、思われていたのだが、特殊な入力方法で空中で出すことができるということが分かった。

具体的な出し方だが、大きく分けて2つある。まずは、斜めジャンプ強キックを相手に当て、キャンセルのタイミングで↓↘→←→+Dと入力、直後にパンチボタンを押す方法。うまくいけばジャンプ強キックをキャンセルして神龍天舞脚が出る。

次に、斜めジャンプして↓↘→←→+Dと入力し、直後にパンチボタンを押す方法。うまくいけば斜めジャンプ強キックが一瞬見えた直後に神龍天舞脚が出る。

どちらの出し方の場合も、最後のD～パンチはできるだけ素早く入力すること。遅れると失敗しやすい。

実用性ははっきりいってなく、遊び技でしかない。ジャンプ強キックキャンセル神龍天舞脚も連続技にはならない。



少しわかりにくいが空中でも出る

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	龍爪	1	15	9
立ちB攻撃（近）	蹋腿	1	17	9
立ちC攻撃（近）	後旋拳	1	47	18
立ちD攻撃（近）	前蹋	1	56	19
立ちA攻撃（遠）	龍爪	1	15	9
立ちB攻撃（遠）	腿蹋	1	17	9
立ちC攻撃（遠）	後旋拳	1	47	18
立ちD攻撃（遠）	擺脚	1	56	19
しゃがみA攻撃	龍跪膝	1	13	7
しゃがみB攻撃	前掃腿	1	15	7
しゃがみC攻撃	下方圏掌	1	51	17
しゃがみD攻撃	下方後旋腿	1	52	12
垂直ジャンプA攻撃	下方龍爪	1	15	8
垂直ジャンプB攻撃	龍尾脚	1	17	8
垂直ジャンプC攻撃	龍撃褡	1	51	18
垂直ジャンプD攻撃	大龍尾脚	1	56	19
斜めジャンプA攻撃	龍跪膝	1	15	8
斜めジャンプB攻撃	飛腿	1	17	8
斜めジャンプC攻撃	龍撃褡	1	49	16
斜めジャンプD攻撃	後旋飛腿	1	50	18
攻撃避け	龍旋避	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	打開	1	60	21
空中ふっ飛ばし攻撃	脚封翼蹴	1	60	21
カウンター攻撃	掃踹	1	34	15
必殺技	超球弾（弱・強）	1	40	27
	龍撃砕（弱）	1	54	12
	龍撃砕（強）	1＋1	54+27	12+12
	龍連牙（弱・強）	3	50(半数)	10×3
	龍爪撃（弱）	最大3＋1	40（半数）	1発(8)+F5
	龍爪撃（強）	最大5＋1	40（半数）	1発(8)+F5
超必殺技	神龍天舞脚	8	37（半数）×2	0
投げ	発勁	1	52	0
	巴投げ	1	56	0
特殊技	虎撲手	1	58	18
	後旋腿	1	56	22

鎮元斎



●前ジャンプ強パンチ（2段）→近距離立ち強パンチキャンセル強柳燐蓮萊

強柳燐蓮萊は連続技用といえる技で、ふにふにと前に進んでたくさんヒットし、ダメージも大きい。

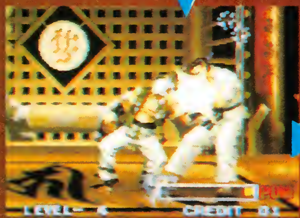
ジャンプ強パンチは2発当たる技だが、特に早めに出す必要はない。引きつけて当てる感じでOK。それ以外は特に注意点はない。

体力が4分の1以下になっていれば、強柳燐蓮萊を轟欄炎砲にすることもできる。レバーを↓、↘、→まで入力してから近距離立ち強パンチを出し、そのあと↓、↘と入れて強パンチを押すと出しやすいだろう。

パワーMAX時はキャンセルで出す必殺技を瓢箪撃や弱回転的空突撃にすれば入る。弱回転的空突撃は間合いが少しでも遠いと入らない。



ジャンプ強パンチをこの辺で当て



近距離立ち強パンチをキャンセルし…



柳燐蓮萊。ダメージはなかなかだ

●遠距離立ち強パンチキャンセル瓢箪撃

リーチがあり、出るのも早いため地上戦での主力となる遠距離立ち強パンチ。すでに紹介済みだが、キャンセルで瓢箪撃につなげれば連続技になるのだ。この他にも、リーチはないが出るまでが早いカウンター攻撃にキャンセルをかけて瓢箪撃や弱回転的空突撃が連続技になるのも覚えておきたい。



使いやすい遠距離立ち強パンチ…



キャンセル瓢箪撃が連続技になる

その他、相手のジャンプの下をくぐった時に有効なしゃがみ弱パンチ×2→近距離立ち弱パンチキャンセル強柳燐蓮萊などがある。また、通常技の中で、密着から近距離立ち強パンチが2回入ったり、近距離立ち強キック（2段）から遠距離立ち弱パンチがつながったりもする。



近距離立ち強キックを当ててから…



遠距離立ち弱パンチ。特に意味のない連続技だ

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	掌背	1	15	7
立ちB攻撃（近）	踹脚	1	15	8
立ちC攻撃（近）	掌心	1	44	18
立ちD攻撃（近）	蓮迴蹴	2	42	16
立ちA攻撃（遠）	掌指	1	15	7
立ちB攻撃（遠）	舅踹脚	1	15	8
立ちC攻撃（遠）	掌尖心	1	44	18
立ちD攻撃（遠）	旋迴蹴	1	47	18
しゃがみA攻撃	座掌心	1	15	8
しゃがみB攻撃	前掃腿	1	13	7
しゃがみC攻撃	落圏掌	1	52	16
しゃがみD攻撃	転舅迴蹴	1	40	12
垂直ジャンプA攻撃	掌落	1	17	8
垂直ジャンプB攻撃	蹬脚	1	15	7
垂直ジャンプC攻撃	拍心	1	44（±4）	14
垂直ジャンプD攻撃	迴擺蹴	1	47	18
斜めジャンプA攻撃	脚尖踢	1	17	8
斜めジャンプB攻撃	蓮圏掌	1	15	7
斜めジャンプC攻撃	蓮圏法	1	44（±4）	13（±3）
斜めジャンプD攻撃	飛舅迴蹴	1	44	16
攻撃避け	曹国舅の型	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	権鍾離の型	1	58	19
空中ふっ飛ばし攻撃	仰身後腿勢の型	1	58	19
カウンター攻撃	瓢箪砕	1	32	15
必殺技	瓢箪撃（弱・強）	1	45	18
	柳燐蓬萊（弱）	最大4	34（半数）	4
	柳燐蓬萊（強）	地上5＋ 対空4	20（半数） ＋34（半数）	0＋4
	回転的空突撃（弱・強）	最大2	40（半数）	16
超必殺技	轟欄炎砲	1	120	0
投げ	強飲酒	3〜7	1発につき9	0
	逆脚投げ	1	54	0

キム・カッファン



●前ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック×3キャンセル飛燕斬

キムの代表的な連続技といえるもの。しゃがみ弱キックは前作と比べ入りにくくなったため、3発が限度だろう。ジャンプ強キックを裏回りで当てることができれば4発まで入れることが可能。

入力的には難しいことはなく、しゃがみ弱キックを連打しながらタイミングよくレバーを上に入れるだけでOKだ。

パワーMAX時は、しゃがみ弱キックを1発（裏回りからは2発）にすれば決めることができる。



ジャンプ強キックを当ててから…



しゃがみ弱キックを連発したあと…



キャンセル飛燕斬を決める

●前ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチキャンセル鳳凰脚

これも有名な連続技。近距離立ち強パンチは2段技だが1段目にキャンセルをかけて鳳凰脚を出すように。単純なものなのだが、鳳凰脚のダメージがとても大きく、凄まじい威力となる。パワーMAX時に決められるのも強み。

キャンセル鳳凰脚の入力方法だが、近距離立ち強パンチを出すときにコマンドを途中まで入れておき、つまり↓↙←＋Cと入力し、それをキャンセルして↙→＋BDというコマンドの必殺技を出す感じで入力すると出しやすい。もちろん普通に近距離立ち強パンチを出してから入力してもいいのだが。注意点はボタンのタイミングで、押すのが早いと半月斬が出てしまうのだ。しっかり→まで入れてからボタンを押すようにしたい。

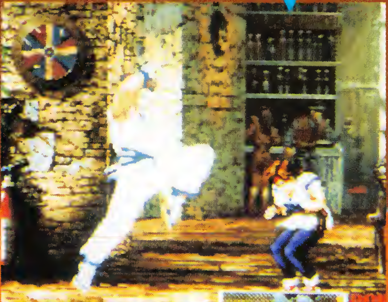
鳳凰脚はジャンプ攻撃からつなぐほか、カウンター攻撃からつなぐことも可能。入力方法はやはり↓↙←＋ボタンでカウンター攻撃を出し、キャンセル↙→＋BDという方法が楽でいい。やはりパワーMAX時でもつながる。



まずはジャンプ強キックを相手に決めてから…



近距離立ち強パンチの1段目をキャンセルし…



鳳凰脚を出す。すごい威力の連続技になる

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	ジャブ	1	17	8
立ちB攻撃（近）	ひざ蹴り	1	20	8
立ちC攻撃（近）	ディチャギ	2	40	14
立ちD攻撃（近）	ネリチャギ	2	42	14
立ちA攻撃（遠）	チルギ	1	17	8
立ちB攻撃（遠）	アプチャギ	1	20	8
立ちC攻撃（遠）	ドリャチャギ	1	44	18
立ちD攻撃（遠）	バンデ・ドリャチャギ	2	52	13
しゃがみA攻撃	しゃがみジャブ	1	17	8
しゃがみB攻撃	しゃがみ蹴り	1	18	7
しゃがみC攻撃	ピットロチャギ	1	52	16
しゃがみD攻撃	すくい蹴り	1	50	12
垂直ジャンプA攻撃	ジャンプジャブ	1	17	8
垂直ジャンプB攻撃	ジャンプ・アプチャギ	1	20	10
垂直ジャンプC攻撃	飛燕蹴り	1	52	18
垂直ジャンプD攻撃	カッファン蹴り	1	52	18
斜めジャンプA攻撃	ジャンプジャブ	1	17	9
斜めジャンプB攻撃	ジャンプ・アプチャギ	1	20	9
斜めジャンプC攻撃	卍蹴り	1	51	18
斜めジャンプD攻撃	カッファン蹴り	1	48	18
攻撃避け	カッファン避け	－	－	－
ふっ飛ばし攻撃	掌砲脚	1	62	20
空中ふっ飛ばし攻撃	天誅脚	1	62	20
カウンター攻撃	天誅絶技	1	37	15
必殺技	半月斬（弱・強）	1	46	10
	飛燕斬（弱・強）	2	50+25	10+10
	飛翔脚（弱・強）	最大4	48（半数）	20
	流星落（弱・強）	1＋1	35+40	4＋14
超必殺技	鳳凰脚	1＋1	110+55	0
投げ	殺脚投げ	1	62	0

チャン・コーハン



●前ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチキャンセル鉄球飛燕斬

単純な3段だが、高い攻撃力を誇るチャンにはこれで十分。ゲージ半分程度の体力を奪うことができる。難易度は低く、ジャンプ中忘れずにためを作っておけば、簡単に決めることができるだろう。

また、しゃがみ弱パンチを近距離立ち弱パンチに替えることができ、その場合ダメージが少しだけ多くなる。下にためながらジャンプ強キックを当てたあと、レバーをニュートラルにすると同時に弱パンチを出し、直後に←＋キックでOKだ。

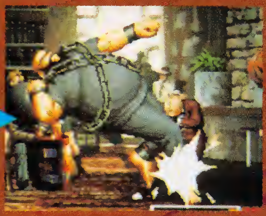
パワーMAX時でも、間合いが近ければ（相手の真上にジャンプ強キックを当てるぐらい）決めることができ、体力満タンから4分の1以下まで減らすことができる。



ためながらジャンプ強キックを当て…



着地後、しゃがみ弱パンチにつなぎ



キャンセル鉄球飛燕斬を決める

●前ジャンプ強キック→近距離立ち弱パンチキャンセル鉄球大回転

前述の連続技よりさらにお手軽でダメージも少し大きいのだが、間合いが近くないと入らないし、相手キャラによっても入らないので注意。

入力はいたって簡単。ジャンプ強キックを当て、着地後立ち状態で弱パンチを連打するだけでいい。決めたあとはすぐにABCD同時押しで強制停止して、パワーをためたり間合いを詰めたりするといいだろう。

その他、連続技にはならないのだが、カウンター攻撃キャンセル鉄球粉砕撃もなかなか有効。ジャンプしようとしたり、何か技を出そうとした相手は食らうことになるのだ。ただし、無敵技とスライディング系の技には反撃されてしまうので注意。



ジャンプ強キックを近くで当て…



近距離立ち弱パンチを連打し…



鉄球大回転につなげることができる。破壊力満点だ！

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	顔面潰し	1	27	10
立ちB攻撃（近）	ひざ砕き	1	25	10
立ちC攻撃（近）	鉄球落とし	1	60	20
立ちD攻撃（近）	アゴ砕き	1	58	20
立ちA攻撃（遠）	鎖骨砕き	1	27	10
立ちB攻撃（遠）	ひざ砕き	1	25	10
立ちC攻撃（遠）	頭蓋砕き	1	60	20
立ちD攻撃（遠）	内臓破壊	1	58	20
しゃがみA攻撃	骨盤砕き	1	25	8
しゃがみB攻撃	くるぶし砕き	1	23	8
しゃがみC攻撃	玉砕き	2	58	20
しゃがみD攻撃	両足砕き	1	60	10
垂直ジャンプA攻撃	ムショ破り	1	27	10
垂直ジャンプB攻撃	巨漢落とし	1	25	12
垂直ジャンプC攻撃	脳天砕き	1	60	20
垂直ジャンプD攻撃	コーハン蹴り	1	58	20
斜めジャンプA攻撃	ムショ破り	1	27	10
斜めジャンプB攻撃	巨漢落とし	1	25	8

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
斜めジャンプC攻撃	脳天砕き	1	58	17
斜めジャンプD攻撃	コーハン蹴り	1	56	18
攻撃避け	鉄球避け	―	―	―
ふっ飛ばし攻撃	全身砕き	1	68	26
空中ふっ飛ばし攻撃	鉄球大砲投	1	68	26
カウンター攻撃	手枷打ち	1	40	16
必殺技	鉄球大回転（弱・強）	1	80	12
	鉄球粉砕撃（弱・強）	1	90	12
	鉄球飛燕斬（弱・強）	1	70	20
超必殺技	鉄球大暴走	1＋1	143	0
投げ	破壊投げ	6	14×6	0
	鎖締め	4～14	2発につき10	0

チョイ・ボンゲ



●裏回り前ジャンプ強パンチ(2段)→しゃがみ強パンチキャンセル強竜巻疾風斬(2段)

チョイは連続技の種類が少なく、この連続技位しかないのだが、これがなかなか強力。とりあえずこれだけマスターすれば不自由はしないだろう。また、パワーMAX時でも決めることができる。

ジャンプ強パンチは2発当てるために少し早めに出そう。ジャンプ頂点を少し過ぎたあたりでボタンを押すとちょうどいい。

そのあとのしゃがみ強パンチだが、出るのが遅いのでつなげにくい。ダメージは減ってしまうが、出が早くつなげやすいしゃがみ弱パンチを2発入れた方が無難かもしれない。

スキを見てこの連続技を決めていくのがチョイの基本といっても過言ではない。チャンスには確実に決められるようにしておこう。

ジャンプ強パンチの2段目はこのへんで…







着地後、しゃがみ弱パンチを入れたあと キャンセル竜巻疾風斬を出すのだ

新生チョイはよくしゃべるのだ



前作では台詞らしい台詞がひとつもなかったチョイだが、『'95』になってかなりしゃべるようになった。当然、何といっているのか気になるのがゲーマーの性（？）。耳をかっぽじって聞いてみたところ、竜巻旋風斬が「斬るでヤンス」。勝ったときが「か・い・か・ん」と「勝ちでヤンス」、負けたときが「負けたでヤンス」というのは分かったのだが、旋風飛猿刺突だけはよく分からない。DSP−たろりんは「こっちヤンス」じゃないか？

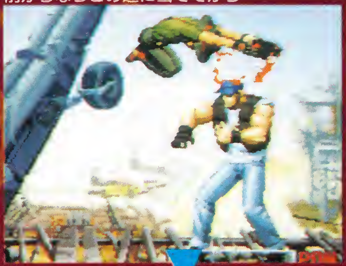
といい、ジェイケイは「〜すでヤンス」は分かるんだけどな、と語る。真実はSNKのみぞ知る。

●前ジャンプ強パンチ(2段)→しゃがみ強パンチキャンセル強竜巻旋風斬

前の連続技を正面から決めるだけのものだが、ジャンプ強パンチを2発当てるタイミングが違うので注意。少し遅めのタイミングで出すようにしよう。

ほかは前の連続技と同じ。パワーMAX時は竜巻旋風斬が1発しか当たらないものの、ちゃんと決めることができる。

前からならこの辺に当ててから…







しゃがみ強パンチを当てたのちキャンセルし…

竜巻疾風斬へとつなげるようにする

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	肉突き	1	17	8
立ちB攻撃（近）	騙し蹴り	1	14	8
立ちC攻撃（近）	肉刻み	1	52	18
立ちD攻撃（近）	陰険蹴り	1	50	18
立ちA攻撃（遠）	肉突き	1	17	8
立ちB攻撃（遠）	卑劣蹴り	1	14	8
立ちC攻撃（遠）	肉削り	1	52	18
立ちD攻撃（遠）	通り魔蹴り	1	38	16
しゃがみA攻撃	肉割り	1	15	7
しゃがみB攻撃	姑息蹴り	1	12	7
しゃがみC攻撃	肉通し	1	50	16
しゃがみD攻撃	狡猾蹴り	1	49	10
垂直ジャンプA攻撃	肉刺し	1	17	12
垂直ジャンプB攻撃	卑劣蹴り	1	14	12
垂直ジャンプC攻撃	肉切り	1	52	18
垂直ジャンプD攻撃	闇討ち蹴り	1	50	23

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
斜めジャンプA攻撃	肉刺し	1	17	9
斜めジャンプB攻撃	卑劣蹴り	1	14	9
斜めジャンプC攻撃	肉斬り	2	48	18
斜めジャンプD攻撃	ボンゲリ	1	47	18
攻撃避け	腹黒避け	−	−	−
ふっ飛ばし攻撃	外道蹴り	1	58	20
空中ふっ飛ばし攻撃	変態蹴り	1	58	20
カウンター攻撃	肉殺し	1	30	15
必殺技	飛翔空裂斬（弱・強）	1	62	10
	竜巻疾風斬（弱・強）	最大 2	42（半数）	1 発（6）
	回転猿燕斬（弱・強）	最大 6	40（半数）	1 発（18）
	飛翔脚（弱）	最大 5	34（半数）	4
	飛翔脚（強）	最大 4	34（半数）	4
	旋風飛猿刺突（弱・強）	1	60	18
超必殺技	真！超絶竜巻真空斬	1	140	0
投げ	頭上刺	6〜14	10	0
特殊技	二段斬 通り魔蹴り	最大 2 最大 3	40（半数） 40（半数）	9 6



ハイデルン

●前ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチキャンセル強クロスカッター

前作からある連続技。今回は気絶させられないことも多くなったので、クロスカッターではなくストームブリンガーにつなげるのもいいだろう。

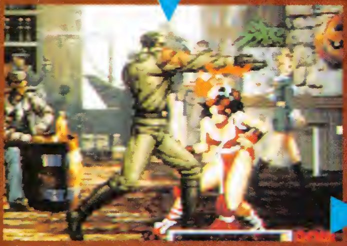
ジャンプ攻撃と近距離立ち攻撃は、ボタン一つで出せるということで強パンチにしたが、強キックでも構わない。ダメージ的にはまったく同じだ。ジャンプ強パンチは引きつけて当てないと、近距離立ち強パンチがガードされてしまうので注意。

また、クロスカッターをムーンスラッシャーに換えることもできる。下にためながら跳び込み、レバーをニュートラルにする（←でも可）と同時に強パンチ、直後にパンチボタンで出すことができるだろう。難しいが見た目、ダメージともになかなかのものだ。

パワーMAX時は、ストームブリンガー、ムーンスラッシャーは入らないが、クロスカッターならつなげることができる。



ジャンプ強パンチを引きつけてから当てるようにし…



近距離立ち強パンチの１段目にキャンセルをかけて…



クロスカッターを撃とう。結構簡単に決められる

●裏回り前ジャンプ強パンチ→近距離立ち強キック→しゃがみ弱キックキャンセルムーンスラッシャー

現在分かっているハイデルンの連続技の中で、最も強力なもの。難易度も高い。

初めのジャンプ強パンチからいきなり難しい。もともと裏回りが当てにくいうえ、引きつけて当てる必要があるのでなかなか当てにくい。次の立ち強キックは相手が後ろ向きで食らってくれなければ失敗。つなぎは素早くしよう。しゃがみ弱キックへのつなぎも隙間なくおこなう必要がある。少し遅れてもつながるのだが、相手が振り向いてしまい、ムーンスラッシャーが入らなくなってしまうのだ。

すべてうまくいけば後ろ向きの相手にムーンスラッシャーが決まり、合計5段となる。

実戦レベルでは決めるチャンスはほとんどないだろうが、入るのは確認済みなので木偶相手にでも試してみてほしい。

裏回りジャンプ強パンチをなるべく引きつけてから当てて…





近距離立ち強キックにつなぎ



しゃがみ弱キックをキャンセルし…



ムーンスラッシャーでフィニッシュ！

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	エルボーダガー	1	20	9
立ちB攻撃（近）	金的蹴り	1	22	9
立ちC攻撃（近）	エクスカリバー	2	42	16
立ちD攻撃（近）	ダブルニークラブ	2	42	16
立ちA攻撃（遠）	サーベルチョップ	1	20	9
立ちB攻撃（遠）	バスタードキック	1	22	9
立ちC攻撃（遠）	バルムンクインパルス	1	51	19
立ちD攻撃（遠）	ハルバードスラッシュ	1	55	19
しゃがみA攻撃	アンデュリルチョップ	1	18	8
しゃがみB攻撃	ワームスレイヤー	1	20	7
しゃがみC攻撃	ムラサメチョップ	1	58	20
しゃがみD攻撃	エストックスティング	1	52	12
垂直ジャンプA攻撃	ジャンピングエルボーカッター	1	20	9
垂直ジャンプB攻撃	ソードオブダウン	1	22	9
垂直ジャンプC攻撃	ジャンピングダブルチョップ	1	56	19
垂直ジャンプD攻撃	トレイタードロップ	2	60	19
斜めジャンプA攻撃	ジャンプニードル	1	20	8
斜めジャンプB攻撃	ジャンプひざ斬り	1	22	8
斜めジャンプC攻撃	フライングクロスチョップ	1	55	18
斜めジャンプD攻撃	ドラゴンランスアタック	1	56	18
攻撃避け	かわし	―	―	―
ふっ飛ばし攻撃	ふっとばし	1	60	22
空中ふっ飛ばし攻撃	サザンクロス	1	60	22
カウンター攻撃	ハイデルンスプラッシュ	1	38	15
必殺技	ムーンスラッシャー（弱・強）	1	74	24
	クロスカッター（弱・強）	1	40	27
	ネックローリング（弱・強）	1	62	16
	ストームブリンガー	4～8	1発(10)	0
超必殺技	ファイナルブリンガー	9～17	30+1発(10)	0
投げ・空中投げ	リードベルチャー ハイデルンインフェルノ	1 1	64 64	0 0

ラルフ



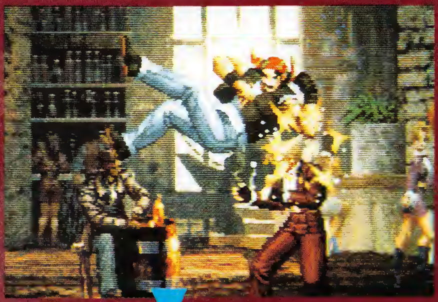
●前ジャンプ強パンチ→近距離立ち弱パンチ→近距離立ち強パンチ（2段）キャンセル強ガトリングアタック

おなじみの連続技に弱パンチのおまけをつけたもの。難易度はそれほど高くない。

注意点としては、立ち弱パンチから立ち強パンチにつなぐ時にボタンを連打してしまうと、バルカンパンチが出てしまうということ。タイミングはそれほどシビアではないので、目押しで十分つながるだろう。

ガトリングアタックを出す時もボタン連打は禁物。タイミングよく1回ずつ入力しよう。

パワーMAX時は、近距離立ち弱パンチを省けば決まるが、ガトリングアタックの3発目が空振りしてしまう（画面端に追い詰めれば入る）ので注意。


ジャンプ強パンチをうまく相手に当てたなら…


次に近距離立ち弱パンチを当てるようにし…


近距離立ち強パンチを入れる。これは結構簡単につながる


そして、キャンセルガトリングアタックを入れよう

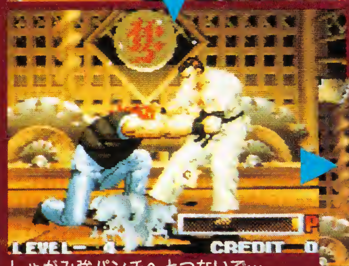
●前ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチキャンセルバリバリバルカンパンチ

バリバリバルカンパンチの出るまでが前作よりも早くなったため、連続技に組み込めるようになったのはすでに紹介した通り。パワーMAX時はつながらないので、体力が4分の1以下になっていないと決めることはできない。

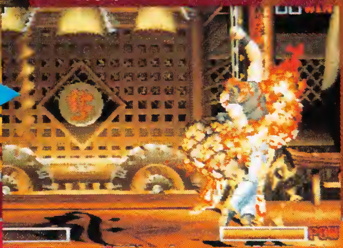
ジャンプ中から↙にためを作っておき、ジャンプ強パンチをできるだけ引きつけて当てよう。打点が高いとつながらないぞ。

着地後はレバー↙のままでしゃがみ強パンチにつなぐ。このとき、ボタン連打は禁物。バルカンパンチが出てしまう。これがヒットしたら←→+CでOK。キャンセルのタイミングは適当でもOK。ただ、しっかり←に入れないとガトリングアタックが出てしまうので注意。

ジャンプ強パンチを引きつけてから出し…

しゃがみ強パンチへとつないで…

キャンセルバリバリバルカンパンチを発動させる


通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	チドニークラッシュ	1	22	9
立ちB攻撃（近）	ひざ蹴り	1	20	9
立ちC攻撃（近）	チョッピングライト	2	44	14
立ちD攻撃（近）	ニールキック	1	59	16
立ちA攻撃（遠）	左ストレート	1	22	9
立ちB攻撃（遠）	ミドルキック	1	20	9
立ちC攻撃（遠）	メテオドロップ	1	51	19
立ちD攻撃（遠）	パイルバンカー	1	59	18
しゃがみA攻撃	しゃがみパンチ	1	20	8
しゃがみB攻撃	しゃがみ蹴り	1	18	6
しゃがみC攻撃	双龍破	1	55	16
しゃがみD攻撃	しゃがみ足払い	1	54	12
垂直ジャンプA攻撃	ハリケンボルト	1	22	9
垂直ジャンプB攻撃	デビルギロチン	1	20	9
垂直ジャンプC攻撃	ナイアガラドロップ	1	56	19
垂直ジャンプD攻撃	ブルギロチン	1	59	18

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
斜めジャンプA攻撃	脳天から竹割り	1	22	8
斜めジャンプB攻撃	ライダーキック	1	20	8
斜めジャンプC攻撃	ノーザンライトボム	1	53	16
斜めジャンプD攻撃	イナズマ反転キック	1	52	16
攻撃避け	かわし	－	－	－
ふっ飛ばし攻撃	ギャラクティカマグナム	1	62	20
空中ふっ飛ばし攻撃	アウトローキック	1	62	20
カウンター攻撃	ジェットアッパー	1	38	15
必殺技	バルカンパンチ（弱・強）	1	68	4
	ガトリングアタック（弱・強）	3	50（半数）	9×3
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	1＋1	55＋30	0
	急降下爆弾パンチ（弱・強）	1	64	16
超必殺技	バリバリバルカンパンチ	18＋1	45（半数）＋F60	0
投げ	高角度喉輪落とし	1	66	0

クラーク



●前ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ（2段）キャンセル強ガトリングアタック（3段）

連打系必殺技による強制キャンセルを利用した連続技。まず、←にためながら近距離立ち強パンチを当て、少しだけ待ってから強パンチボタンの連打を開始。連打を始めるのが早いと1段目にキャンセルがかかってしまうので注意。あとはそのまま連打を続け、2段目が当たったのを確認してからレバーを→に入れれば、ガトリングアタックを出すことができる。

パワーMAX時はガトリングアタックの3発目が空振りしてしまうので、2発目までで倒すことができないと反撃を受けてしまう。



まずはジャンプ強パンチを当ててから…



近距離立ち強パンチを2回当てたのち…



キャンセルガトリングアタックを決める

●前ジャンプ強パンチ→近距離立ち弱パンチ×2キャンセル弱バルカンパンチ→強ガトリングアタック（3段）

バルカンパンチで吹き飛ばした相手を強ガトリングアタックでお手玉するという楽しげな連続技。バルカンパンチを出すための弱パンチ連打は最低限におさえること。連打しすぎるとバルカンパンチがなかなか止まらず、追撃が間に合わなくなってしまう。一発目の弱パンチを当てたら、2発目を出すタイミングで弱パンチ連打を開始し、5回位連打して止めるといいだろう。

ちなみに、ジャンプ強パンチを裏回りで当てれば弱パンチを3発入れることが可能だ。パワーMAX時は、バルカンパンチを当てたあと大きく間合いが開いてしまうので、決めることはできない。

跳び込みから近距離弱パンチを当て



◀キャンセル弱バルカンパンチで浮かせたあと





ガトリングアタックで追い討ちをかけられる

攻撃内容	技名	攻撃回数	攻撃数値	気絶数値
立ちA攻撃（近）	チドニークラッシュ	1	19	8
立ちB攻撃（近）	ひざ蹴り	1	17	8
立ちC攻撃（近）	チョッピングライト	2	41	16
立ちD攻撃（近）	ニールキック	1	53	18
立ちA攻撃（遠）	左ストレート	1	19	8
立ちB攻撃（遠）	ミドルキック	1	17	8
立ちC攻撃（遠）	メテオドロップ	1	43	18
立ちD攻撃（遠）	パイルバンカー	1	53	18
しゃがみA攻撃	しゃがみパンチ	1	17	7
しゃがみB攻撃	しゃがみ蹴り	1	15	7
しゃがみC攻撃	双龍破	1	51	16
しゃがみD攻撃	しゃがみ足払い	1	57	12
垂直ジャンプA攻撃	ハリケンボルト	1	19	8
垂直ジャンプB攻撃	デビルギロチン	1	17	8
垂直ジャンプC攻撃	ナイアガラドロップ	1	51	18
垂直ジャンプD攻撃	ブルギロチン	1	53	18
斜めジャンプA攻撃	脳天から竹割り	1	19	7
斜めジャンプB攻撃	ジャコビニ流星キック	1	17	7
斜めジャンプC攻撃	ノーザンライトボム	1	50	16
斜めジャンプD攻撃	テキーラサンライズ	1	52	16
攻撃避け	かわし	－	－	－
ふっ飛ばし攻撃	32文キック	1	57	20
空中ふっ飛ばし攻撃	アウトローキック	1	57	20
カウンター攻撃	ジェットアッパー	1	34	15
必殺技	バルカンパンチ（弱・強）	最大8	1発（8）	2×8
	ガトリングパンチ（弱・強）	3	50（半数）	9×3
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	1＋1	50＋30	0
	スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー	1	70	0
超必殺技	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	3＋1	34×3＋40	0
投げ	デスマウンテンバスター	1	64	0

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

●5号のクラークの基本性能の後ろから5行目は"ラルフ"の間違いでした。お詫びして訂正します

●前ジャンプ強パンチ→近距離立ち弱パンチ×2→しゃがみ弱パンチキャンセルウルトラアルゼンチンバックブリーカー

超必殺技につなげるので威力はかなりのもの。ただ、難易度は高く、決めるには慣れが必要。立ち弱パンチを1発省けば少しは楽になるだろう。

入力方法だが、2発目の立ち弱パンチを↓↘↓↙←+A、しゃがみ弱パンチを↓↘↓↙+Aで出し、すぐに←+Cを押す方法がいいだろう。最後のA～Cはかなり素早く入力しないと出ないので注意。パワーMAX時でも立ち弱パンチを1発に減らせば決めることができ、体力4分の1以下の時にパワーMAXで決めると、防御力が高いキャラクター以外は即死する。



しゃがみ弱パンチをキャンセルして…



ウルトラアルゼンチンバックブリーカーが出る

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

ネオジオファンのみなさま、長らくお待たせしました！
わが編集部では、ついにネオジオ初の本格的RPG「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」の情報を入手した!!
3号で色々と推測した登場キャラだが、初期選択できるプレイキャラは、覇王丸、ナコルル、ガルフォード、橘右京、牙神幻十郎、チャムチャムの6人であることが判明！
今回は、その華麗なグラフィックとシナリオを中心に、このゲームの概要を紹介していくゾ!!

SNK	RPG	容量未定
MVS	カセット	CD
'96年春発売予定	価格未定	

速報!!

ついに情報入手!! サムスピシリーズの世界を完全に構築する! ネオジオ初の本格的RPG!!



サムスピの世界をRPGとして完全構築！

江戸時代中期にサムライたちが大活躍するおなじみの人気格闘ゲーム「サムライスピリッツシリーズ」。
「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」は、その格闘ゲームの枠の中では充分に語り尽くせなかったサムスピの世界を、RPGというジャンルをもって構築している。
『――あらゆる災厄の元凶、人の心の負の部分の集合体である暗黒神アンブロジァ。それは、人類の歴史がはじまって以来、我々の世界に様々な形で干渉してきた。戦争、大飢饉、疫病…。しかし、それらの災いはアンブロジァの本当の力ではなかった…。
暗黒神は、その本来の力を発揮するために、この世界に具現化する機会をうかがっているのだった。
しかし人々は、振りかかった災いをただ手をこまねいて甘受しているわけではなかった。その頃、世界各地で正義の炎を燃やすサムライたちが

※このゲームは開発中で、内容変更の可能性があります。

立ち上がる。
時は西暦1788年、江戸中期のことである――」。
これはおなじみ「サムライスピリッツ」の物語の冒頭だが、このストーリーに沿って、聖と邪の戦いを縦糸に、また戦う運命に生まれついたサムライたちの出会いと成長を横糸に展開するのが、新作「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」だ。
登場人物もサムライスピリッツシリーズでおなじみのキャラクターがほぼ総出演。日本はもちろん、ヨーロッパ、南米、中国と、シリーズに所縁のある世界各地を舞台にして、まさに完全な形でサムスピワールドを構築していく。
もはや、この新作RPGを抜きにして、サムスピシリーズを語ることは不可能といえるだろう。



自由な選択が可能な3つのシナリオ

このゲームには3つのシナリオが用意されている。つまり3部構成というわけだ。
その内2つは、前述の「サムライスピリッツ」と「真サムライスピリッツ」の世界を再現するものになっており、それぞれ「天草編」(仮称)、「ミヅキ編」(仮称)。
またもう1つは、このRPG版オリジナルのもので「京都編」(仮称)だ。
プレイヤーは、3つのシナリオの内どれでも好きなものからプレイをはじめることができる。
さらにシナリオごとにプレイキャラを変えることも可能だ。
この3つのシナリオにより、格闘ゲームでは語られなかったエピソードを含む、サムスピのすべてを知ることができるゾ。





スタート時の選択は6人のキャラから

3つのシナリオとも、ゲームスタート時に選択できるプレイキャラは、覇王丸、ナコルル、ガルフォード、橘右京、牙神幻十郎、チャムチャムの6人。
さらに、ともに旅をするパーティキャラも、シナリオによって異なるが、前述の6人の他シャルロット、リムルル、千両狂死郎など複数の候補の中からプレイヤーが選択できるようになっている。
3号の憶測記事を覚えているだろうか? プレイヤーキャラまたは敵キャラとして登場する可能性75%以上に推した9キャラの内、外れたのは柳生十兵衛とナインハルト・ズィーガーの2キャラのみ。
しかし、プレイヤーキャラの候補にも入れなかったリムルルが…! ということで、ごめんなさいと謝ります(しかも、敵キャラとして登場する可能性45%以下にした羅将神ミヅキや、登場するだけの可能性を30%以下にした服部真蔵も、出ている…)。
選んだキャラによってNPC(ノンプレイヤーキャラ)の反応が変わる「マルチリアクションシステム」を採用しているので、色々なキャラを試してみたいものだ。
ただし、プレイキャラによっては、『うっそー!!』みたいな落とし穴がある人がいるかもしれないので(牙神幻十郎=後述)、くれぐれも注意しよう(笑)。
とにかく、プレイヤーの意志を尊重した自由度の高いシステムが嬉しい♡





バトル操作はデュアルコマンドシステム

元が格闘ゲームである以上、格闘要素を重視したシステムとなっていることはいうまでもない。バトル操作は、多くのRPGと同様の「コマンド選択」か、格闘アクションと同様の「コマンド入力」かを選べるデュアルコマンドシステムを採用している。

またまた3号の憶測記事…。格闘シーンがどうなるかをあれこれ予測したが、実際はデュアルコマンドシステムというまったくの予想だにしなかったシステムだったというわけだ（ごめん）。

これなら格闘ゲームに熟練したゲーマーも、そうでない人も、余裕でバトルを満喫できることうけあいだ。



大容量にものをいわせた華麗なグラフィック!!

画面写真を見てもらえれば分かると思うが、NEO・GEOCDの大容量RAMを最大限に活用した華麗なグラフィックもこのゲームの魅力のひとつ。

特に戦闘シーンの迫力はかなりきてるゾ！

しかもキャラクターが従来のRPG作品より大きくなっており、（RPG特有の小さなキャラでしょうがない…と諦めていたみなさんにこれは朗報！）、格闘ゲームで慣れ親しんだサムスピファンにも、違和感はまったくないだろう。

グラフィック面の秀逸さは、まさにNEO・GEOCDのウリ。このRPGも例外ではないといえる。

真説サムライスピリッツ武士道烈伝
主要開発スタッフ

このゲームの開発には、SNKのオリジナルスタッフに加え、以下のスタッフが参加している。

ゲームディレクター／吉川兆二：企画師。㈱REDにてTV番組やゲームの企画・開発に実績がある。フリーのゲームプランナーとしての活動を開始。

ゲームデザイナー／黒田幸弘：ミューズソフト・魍魎戦記摩陀羅２などのゲームデザイン実績多数。テーブルトークRPGを日本に紹介した先駆者。

シナリオライター／千葉克彦：脚本家。TVアニメ、CDドラマなどの脚本多数。電撃CD文庫収録のサムライスピリッツシリーズの脚本を手がけた縁でRPGのシナリオに参加。**山崎立士**：旭通信社のTVアニメプロデューサー。TVアニメ龍虎の拳、餓狼伝説、餓狼伝説2、サムライスピリッツ、劇場映画版餓狼伝説などを手がける。

キャラクターデザイン／しろー大野：漫画家。電撃コミックGAOのサムライスピリッツのコミック化で評判を獲得。

アドバイザー／ロー・アダムス３世：ULTIMAなど、RPGの生みの親。

プロデューサー／清水賢治、鈴木吉弘：フジテレビ、**生田英隆**：旭通信社

天草編(仮)

プレイキャラはそれぞれ所縁の地からスタート

まず覇王丸、ナコルル、橘右京、ガルフォード、牙神幻十郎、チャムチャムの中からプレイヤーキャラを1人選択。

各キャラのスタート地点は次の通りで、覇王丸と幻十郎は飛騨・枯華院より。二人が修行しているところに天草四郎登場…。覇王丸vs幻十郎。そこへ和狆が登場する。

ナコルルはカムイコタン。妹のリムルルも一緒だ。そして右京は江戸。老学者と会うところからスタートする。

ガルフォードは月山。服部半蔵、真蔵親子の修行の場面より。またチャムチャムはグリーンヘルで、パレンケストーンを奪われるところから。

その後、舞台は江戸に。柳生十兵衛の屋敷など、江戸市中で情報収集。サムスピのキャラたちと出会い、その中からパートナーを2名選択する。選択できるパートナーは、プレイキャラによって異なる。

その後は日本全国へと展開し、最後はラスボス、天草と対決する。



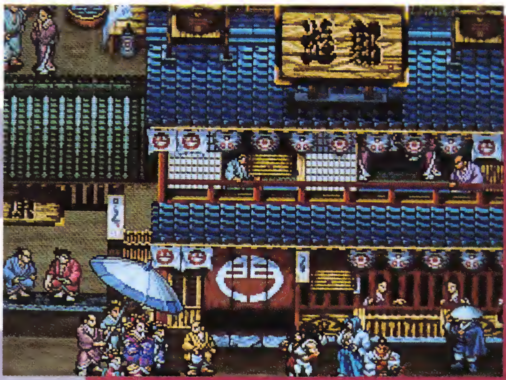
千石船船首に立ち、何を思うや覇王丸…。後にはナコルル、チャムチャム、そしてパクパクの姿も見える



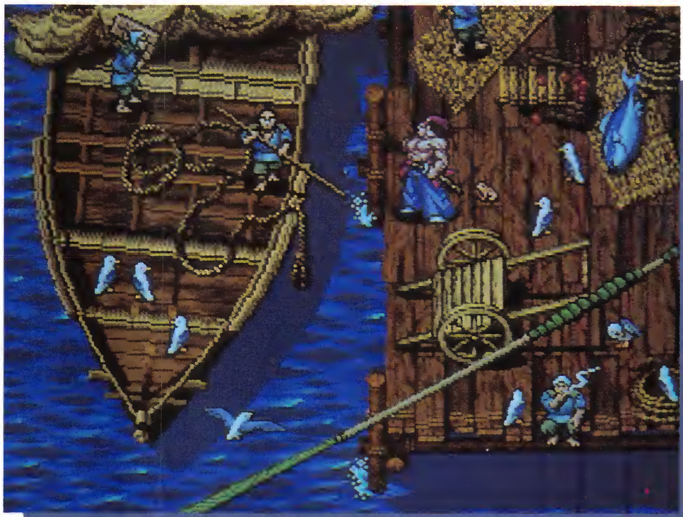
千石船甲板上でくつろぐパーティー。相変わらず右京はリンゴを肌身離さず持っている



小船&イカダ上のパーティー。泳ぐパピィ、旋回するママハハ、飛び込むパクパク…



遊廓前にて。パーティーにはいないようだが、遊廓といえば、やはりアノ人が関係しているのでは?



ハシケ上で積み荷のあげおろしをながめる牙神幻十郎。半裸で旅をしているんでしょうか? 後ろにはカエル君の姿も



生活感あふれる村の、民家前を通るパーティー。よく見ると、ここにもカエル君が…

ミヅキ編(仮)

世界各国をめぐり ミヅキ、アンブロジァと決戦

スタートは『天草編（仮）』と同様、6人のプレイヤーキャラの選択から。

出雲で和狆、十兵衛と出会い、異変に直面する。

プレイヤーキャラはこの地でパートナーを1名選択する。各プレイヤーキャラが選べるのは、『天草編（仮）』と共通で、次の通り。

覇王丸＝ナコルル、ガルフォード、シャルロット、リムルル、右京、狂死郎。

ナコルル＝覇王丸、ガルフォード、右京、チャムチャム、シャルロット、リムルル。

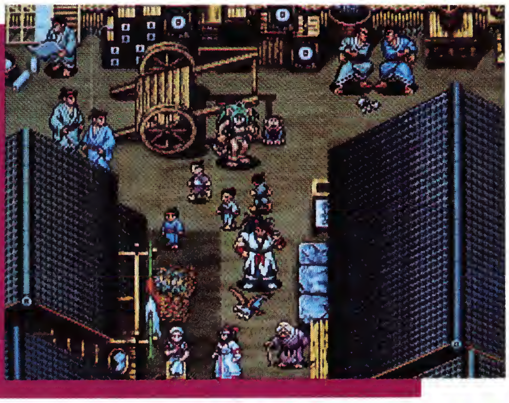
右京＝覇王丸、ナコルル、幻十郎、ガルフォード、シャルロット、チャムチャム。

ガルフォード＝覇王丸、ナコルル、チャムチャム、シャルロット、右京、リムルル。

チャムチャム＝覇王丸、ナコルル、ガルフォード、シャルロット、リムルル、狂死郎。

ただし幻十郎はパートナー選択はない（泣）。

日本全国、ヨーロッパ、南米、中国をめぐり、ラストはミヅキ、アンブロジァと決戦。



町の長屋を通り抜ける一行。江戸の町並み（?）とチャムチャムが非常にミスマッチな感じがする



富士山を背景に断崖絶壁に立つパーティー。右京、シャルロット、ん？あと一人は誰でしょう？



敵とエンカウント（遭遇）し、戦闘画面に入る。それぞれの構えも決まっていてグーだ!!



敵の攻撃を受けるガルフォード。画面右下には選択肢が見える。"特技"というコマンドが気になる…



"天魔覆滅"を使う服部半蔵！ 真サムライでは武器破壊技だったが、RPGではいかに？



複数の敵に挟み討ちされる覇王丸。ということは、こちらが相手を挟み討ちする場合もあるのか？

京都編(仮)

サムライたちが京都を守るRPGオリジナルシナリオ

このシナリオは「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」オリジナルのもので、現時点では、詳細は謎につつまれている。

スタート時のプレイヤーキャラ選択については、他の2つと同様だが、スタート地点は未明。

黒沢明監督の「七人の侍」ではないが、「京都を守ってください」という依頼から物語がはじまるらしい。

前半ステージでは、日本全国に散らばる仲間を探し、また後半ステージは京都の町に立てこもって籠城戦を展開するというもの。

京都を守らねばならないという緊迫した状況下での戦闘は、スリル満点。

また闘いのさなか、新たな出会いや裏切りを経験して、謎が謎を呼び物語は…というワクワクするようなストーリーになるということだ。

パートナーの数は、他の2つのシナリオより多くなるのかどうか…。そのあたりの興味も尽きない。



覇王丸の「天覇凄煌斬」が炸裂！「これでも食らいな!!」のボイスは今回もあるのか？



手を合わせ、祈りをささげるナコルル。どうやら覇王丸に回復系の奥義（魔法？）を使っているようだ



オーラをまとい、猛スピードで突進するパピィ。真サムライの時のグラフィックとは違うようだ

FAR EAST OF EDEN
天外魔境 真伝™

徹底攻略編最終回!! 絹&カブキ団十郎による対CPU戦完全クリア

ついに対CPU戦徹底攻略も最終回。
今回は、多彩な術とシロを使ってテクニカルに闘える絹と、長いリーチ、強力な連続技が魅力のカブキ団十郎を使用して完全クリアだ！



ハドソン	格闘アクション	202MB

MVS	発売中 ¥68,000	カセット	発売中 ¥29,800	CD	発売日未定 価格未定

武器投げとシロを駆使して華麗に闘い抜こう!!

絹 対CPU攻略

攻略／ジェイケイ

基本戦法



武器投げは何度でも使えて便利だ

絹の武器投げ（ジャンプ中B＋C）は制限なく何回も投げることができ、前半8人ならこの技を出しているだけで勝つことが可能だ。タイミングは、遠ければ前ジャンプの頂点から、近ければ後ろジャンプしてすぐ出す、というように間合で調節しよう。また、突っ込んでくる相手には手前を狙って出すといいだろう。
蹴りボタンのシロ攻撃は、中間距離から出すだけで大抵食らってくれるしゃがみ中蹴りと、適当に出すだけでかなりの確率でヒットするジャンプ蹴り（弱中強で変化なし）が有効。ジャンプ蹴りはジャンプ直後に出してしまおう。



ジャンプ蹴りも以外と使い勝手のいい技だ



奥義	術	
幽鬼（素） →→（N）A	母忘（素） ↓↓A	式神（素） ↓↓D
鳥寄せ（素） ↓ため↑A	月読（素） ↓↓C	炎のローリングアタック（素） ↓↓C+D
シロのかみつき（素） ←ため→C+D	泥虫（素） ↓↓B	

※武器＝（武）、素手＝（素）と表現しています。

※（N）はレバーニュートラルです。

※お詫び：4号のダメージ数値比較表に、一部見苦しい箇所があったことをお詫びいたします。

VS 極楽太郎

遠くから空中ガードしつつ相手を跳び越すように大ジャンプし対空技の空振りを誘い、投げを入れる。そのあとは相手方向に少し歩き、極楽が起き上がる前にジャンプで跳び越すと何らかの技を空振りするので、歩いて近づいてから投げを入れることが可能。しっかり歩いて確実に間合いを詰めてから投げるようにすることと、画面端に追い詰めると間合いが狂うので常に画面中央に投げるようにしよう。



裏にまわれば再び攻撃が可能

VS 戦国卍丸

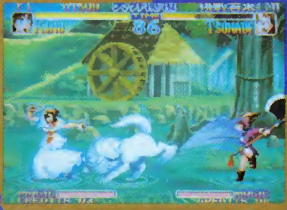
まず鳥寄せのためを作りつつしゃがみ中蹴りを出して、硬直が解けたら鳥寄せを出し、これを繰り返す。鳥寄せが空中で当たったら着地にしゃがみ中蹴りを出して繰り返し、離れた間合いで当たった場合は次のしゃがみ中蹴りが届かないので、近づいてくるまで待ってしゃがみ中蹴りを出す。鳥寄せを出したらすぐにためを作り、次の鳥寄せを2段階目以上で出すように。



鳥寄せが攻略のポイントとなる

VS 綱手

武器投げが有効。ヒットしてダウンを奪ったら、起き上がりに立ち強蹴りを重ねると食らってくれるので、忘れずに重ねるように。また、ジャンプ蹴りもヒットすることが多いので、後ろにさがりつつ出していくのもいい。そのうち画面端に追い詰められてしまうので、ダウンさせたら大ジャンプで跳び越して反対側に逃げよう。



起き上がりには強蹴りを重ねよう

VS 大蛇丸

ガードが甘いので武器投げが非常に有効。一度ヒットしてダウンさせたら、起き上がりに武器投げを重ねると連続で食らってくれる。画面中央だと普通にジャンプして出しても起き上がりに間に合わないので、大ジャンプから出すように。また、対大蛇丸戦に限らず術は炎のローリングアタックが有効。ダメージが大きく、適当に出しても食らってくれることが多い。



大ジャンプからの武器投げがいい感じだ

VS カブキ団十郎

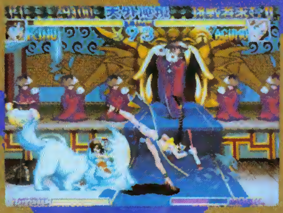
空中ガードしながら相手の後ろに回るようにジャンプし、着地と同時に投げを入れよう。うまく投げることができたら、その場から動かずにカブキが起き上がるのを待ち、起き上がった瞬間に相手方向にジャンプすると、うまい具合に後ろに着地できるので再び投げを入れる。これを繰り返していけばOKだ。画面端に追い詰めてしまうと間合いが狂うので、常に画面中央に投げるように注意する。



起き上がりを跳び越えてしまおう

VS 八雲

ガードして待っていると勝手に技を振り回してくるので、そのスキにシロのかみつきを入れていく。狙いどころは王狼斬をガードしたあと、立ち弱蹴り、立ち強蹴りや、しゃがみ強蹴り→立ち中斬り→立ち強斬りのコンビネーションの空振りなど。跳び込まれた場合はガードする方が無難。ガードしたあとに狼牙天輪や百花繚乱を空振りしたら、シロのかみつきを入れよう。



こういったスキに反撃しよう

VS 絹

武器投げが有効。間合いが近いと幽鬼を出すことが多いので、やや遠めから空振りしないように出そう。また、中間間合いならしゃがみ中蹴り、離れた間合いなら立ち強蹴りを出していくだけでも勝つことができる。CPUの絹もシロ攻撃や鳥寄せを出してくることがあるので、一度出したらシロが戻ってくるまでガードを固めるように。



相手のシロ攻撃にも注意するように

VS ジライア

ジライアはダウンさせると起き上がりに強かまいたちを出すので、少し離れて武器投げを出しておけばヒットする。これを繰り返そう。術ゲージがたまっていれば、武器投げの代わりに炎のローリングアタックを使えばさらに早く倒せる。ダウンを奪うには、跳び込み、空中ガードしながら跳び込み、着地で投げるのがいいだろう。投げたらすぐ後ろジャンプして武器投げを出すように。



起き上がり鎌いたちをつぶせ！

マントーA

スタート直後のウマンカの術は大ジャンプで跳び越し、後ろから近づいて炎のローリングアタックを入れる。そのあとは例によって離れてオサルクラッシャーを待つ。ガード後の反撃は特大攻撃を使い、ヒットしたら起き上がりにジャンプ蹴りを重ねよう。ほとんどヒットする。たまにシロを昇猿拳で返されるのだが、素早く反応して接近すれば投げを入れることが可能。投げのあとは再びジャンプ蹴りを出そう。ひっかき、

VS



ガードしながらオサルクラッシャーを待ち…



マントーの硬直中に特大攻撃を入れる



転ばせたらジャンプ蹴りを重ねよう

かみつきは端と端よりやや近い間合いで待っていれば空振りに特大攻撃を入れることができる。

カラクリ兵

まずできるだけ離れた間合いから大ジャンプして武器投げを出し、ダウンさせる。その後も同様に武器投げを繰り返していけばいい。端に追い詰めたら大ジャンプする必要はないので、通常ジャンプから出していこう。起き上がりに無敵を出されてかわされることもあるが、すぐにもう一度武器投げを出していけば問題ない。

VS



大ジャンプから武器投げ

邪神斎

まずできるだけ近い間合いからジャンプ強斬り跳び込む。これが当たったら着地で立ち強斬りを当て、すぐに跳び込んでジャンプ強斬りを繰り返し、画面端まで追い詰めよう。うまく追い詰めることができたら、端に追い詰めれば楽勝だ。あとは前ジャンプ強斬りを繰り返すだけでOK。ほとんど食らってくれる。レバーは相手方向斜め上に入れっ放しにして、タイミングよく強斬りを出していこう。

VS



ルシフェラー

とりあえずスタート直後は炎のローリングアタックを出そう。ヒットすればラッキー。起き上がりに武器投げを重ねるとほとんど食らってくれるので、連続して重ねていこう。ただ、重ねるのが遅れると反撃されることがあるので注意。画面中央だと、武器投げのあと普通にジャンプすると起き上がりに間に合わないので、大ジャンプから武器投げを出そう。画面端なら通常ジャンプでいい。

武器投げなどをガードされてパターンが崩れたら、離れた間合いから空中ガードしつつ跳び込もう。たまにスターダストスピアですれ違ってこちらの後ろに着地するので、すぐに特大攻撃を入れてダウンさせ、武器投げのパターンに持っていこう。スターダストスピアを出してこなかった場合だが、相手の技を空中ガードして押し戻されたら再び空中ガードして跳び込み、目の前に着地してしまったら後ろジャンプで（空中ガード）間合いを離そう。

VS



空中ガードで跳び込みながら技を誘って…



相手のスキに特大攻撃を当てていこう

攻撃	名　前	武器	ダメージの大きさ
術	母忘	素	術を一定時間使えなくする
	月読	素	攻撃力を一定時間1／2にする
	泥虫	素	通常横移動スピードを1／2にする
	式神	素	鬼（1発につき）
	炎のローリングアタック	素	
奥義	幽鬼	素	気　鬼
	鳥寄せ	素	大きな鳥　小さな鳥
	シロのかみつき	素	

状態	攻撃	名　前	C	武器	
立ち近距離	投げ技	オーラ突き放し	×	素	
ジャンプ上昇中	素器投げ	オーラ投げ	×	素	
立ち	特大攻撃	オーラ チラ キック	×	素	
しゃがみ		オーラ チラ キック	×	素	
立ち近距離	弱パンチ	オーラ突き	○	素	
	中パンチ	オーラ薙倒	○	素	
	強パンチ	オーラ爆撃	×	素	
	弱キック	ひっかき	×	素	
	中キック	頭突き	×	素	
	強キック	砂かけ	×	素	
立ち遠距離	弱パンチ	オーラ突き	○	素	
	中パンチ	オーラ突込	○	素	
	強パンチ	オーラ爆撃	×	素	
	弱キック	ひっかき	×	素	
	中キック	頭突き	×	素	
	強キック	砂かけ	×	素	
しゃがみ	弱パンチ	オーラ突き	○	素	
	中パンチ	オーラ突込	○	素	
	強パンチ	オーラ芭蕉扇	○	素	
	弱キック	ひっかき	×	素	
	中キック	体当たり	×	素	
	強キック	しっぽ攻撃	×	素	×3
垂直ジャンプ	弱パンチ	発頭	×	素	
	中パンチ	オーラ殴叩	×	素	
	強パンチ	オーラ芭蕉扇	×	素	
	弱キック	押し潰し	×	素	
	中キック	押し潰し	×	素	
	強キック	押し潰し	×	素	
斜めジャンプ	弱パンチ	発頭	×	素	
	中パンチ	オーラ殴叩	×	素	
	強パンチ	オーラ芭蕉扇	×	素	
	弱キック	押し潰し	×	素	
	中キック	押し潰し	×	素	
	強キック	押し潰し	×	素	
ダッシュ	斬りボタン	ダッシュオーラ薙倒	×	素	
	蹴りボタン	ダッシュオーラ薙倒	×	素	
	B+Cボタン	オーラ回転裏拳	×	素	

長いリーチと強力な羅砕刃でオールクリアを狙え!!



カブキ団十郎 対CPU攻略

攻略／ジェイケイ

基本戦法

最も有効なのが奥義のカブキ羅砕刃。一部のCPUはこの技をほとんどガードせずに食らってくれるのだ。まず中間距離からダッシュし、間合いに入ったらカブキ羅砕刃を出してダウンさせ、すぐにダッシュして近づき、起き上がりにカブキ羅砕刃を重ねていけば、大抵ヒットする。ダッシュから出す時は確実にダウンを奪える中を使い、起き上がりに重ねる時は3ヒットしてダメージの大きい強を使うといいだろう。

通常技では、リーチの長い遠距離の立ち中斬りや強斬りや、同じようにリーチが長くダメージの大きいしゃがみ特大攻撃などが有効だ。



羅砕刃は無敵時間があり、信頼できる

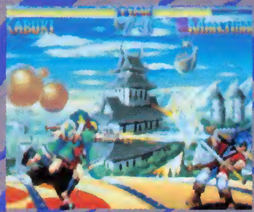


しゃがみ特大攻撃は以外と長い

奥義	術
カブキ羅砕刃（武）→↓↘＋斬り	風花（武）↓↓A
カブキ閃風弾（武）←↙↓↘→＋斬り	花嵐（武）↓↓B
カブキ烈空破（武・素）→↓↘＋C＋D	

VS 戦国卍丸

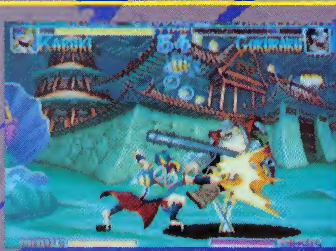
遠距離立ち中斬りを先端が当たるように出すとヒットすることが多い。当たったら少し間合いを詰めて遠距離立ち中斬りを繰り返そう。ガードされた場合、卍斬りや松虫斬りを出すことがあるので注意し、ガードしてから遠距離立ち強斬りで（卍斬りは2発目のあとに、松虫斬りはガード後歩いてから）反撃。たまに跳び込まれるが、大抵食らった（ガードした）あとに投げを入れることができる。



立ち中斬りで押していこう

VS 極楽太郎

カブキ羅砕刃を使ったパターンが有効。また、空中ガードしつつ相手を跳び越すように大ジャンプすると、対空技を空振りさせたり、空中ガードすることができるので、そのスキにしゃがみ特大攻撃や近距離立ち強斬り→キャンセル強カブキ羅砕刃、また武器を投げておいてカブキクラッシュなどを決めてもいい。



わざと武器を手放し、カブキクラッシュを狙うのも手だ

VS 大蛇丸

大蛇丸は起き上がりにガードすることが少ないので、ダウンさせてしまえば起き上がりにしゃがみ特大攻撃を重ねるか、前ジャンプ強蹴り→近距離立ち強斬り（一段目）→キャンセル強カブキ羅砕刃の連続技を狙っていけばいい。

一度ダウンさせるには、ダッシュからの中カブキ羅砕刃か、ダッシュ攻撃（ダッシュ中にB+C）がいいだろう。


転ばせせば展開が楽になる

VS 綱手

とりあえずガードして、相手のスキ（しゃがみ強蹴り、立ちやしゃがみの中斬りをガードしたあと、遠距離立ち強蹴りの空振りなど）に遠距離立ち強斬り。回転独楽や特大攻撃の空振りなどの大きなスキにはしゃがみ特大攻撃を入れる。ダウンさせたら起き上がりに風花を重ねるとよく当たることも覚えておこう。


待ち中心の戦法で闘おう

VS 八雲

カブキ羅砕刃パターンでOK。ただ、八雲は起き上がるのが微妙に早く、重ねるのが遅れると投げを食らいやすいので注意。また、ガードして待ち、ダッシュ攻撃や王狼斬をガードしたあと、立ち弱蹴り→しゃがみ強蹴り→立ち強蹴りや、立ち中斬り→立ち強斬りといったコンビネーションの空振りにしゃがみ特大攻撃を入れていってもいい。


端で起き上がりに羅砕刃を重ねる

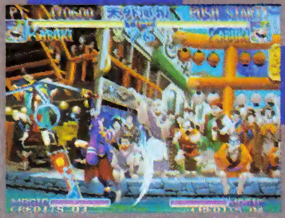
VS 自来也

まず空中ガードしながら跳び込み、着地後に投げを狙う。うまく投げが決まったら起き上がりにしゃがみ特大攻撃を重ねていこう。確実に食らってくれる。そのあとは少しだけダッシュして間合いを詰め、繰り返ししゃがみ特大攻撃を重ねていけばいい。間合いが近すぎると失敗することがあるので注意。


空中ガードの着地に投げを入れよう

VS カブキ団十郎

画面端までさがって空中ガードしながら後ろジャンプを繰り返していると、カブキ羅砕刃を空中ガードできたり、相手もジャンプして空中でもつれるので、画面端に向かって投げる。そのあとは起き上がりに強カブキ羅砕刃を重ねると食らってくれるので、繰り返し重ね続けていけばOK。


こいつにも空中ガードから着地投げ

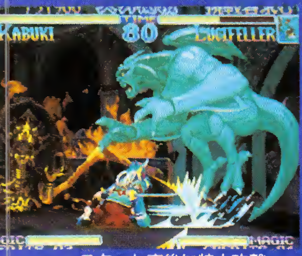
VS 絹

遠距離立ち中斬りの先端を当てると鳥寄せや立ち強蹴りを出すので、すぐにダッシュして中カブキ羅砕刃を出せば当たる。ただ、遠距離立ち中斬りをガードされると鳥寄せをくぐりきれない時もあるので、ひとまずガードするように。うまくダウンさせたら起き上がりに跳び込むとガードしないので、そこから連続技を決める。端に追い詰めたら、前ジャンプ強蹴りを繰り返し出していくだけでもいい。


ダッシュ羅砕刃の練習台に最適

VS ルシフェラー

まずスタート直後にしゃがみ特大攻撃を出そう。運


スタート直後に特大攻撃

VS マントーA

ラウンド開始直後のウマシカの術は、大ジャンプで跳び越して後ろから近距離立ち強斬り（一段目）→キャンセル強カブキ羅砕刃の連続技を決めよう。あとはオサルクラッシャーをガードしたあとや、ひっかき、かみつきが空振りしたあとに、しゃがみ特大攻撃を入れていけばいい。また、マントーをダウンさせたら起き上がりに風花を重ねるとほとんどヒットするので、忘れずに重ねておこう。


しゃがみ特大攻撃を当てたら


風花をワンセットで入れよう

攻撃	名　前	武器	ダメージの大きさ
奥義	カブキ羅砕刃	武	弱 中 強×3
	カブキ閃風弾	武	弱 強 中
	カブキ烈空破	武	
術	風花	武	
	花嵐	武	

状態	攻撃	名　前・	C	武器	
立ち近距離	投げ技	カブキ背負い投げ	×	素	
		カブキ打ち	×	素	1発につき
ジャンプ上昇中	武器投げ	刀投げ	×	武	
立ち	特大攻撃	カブキ真空斬	×	武	
しゃがみ		カブキ骨破斬	×	武	×2
立ち		カブキ弓払い	×	素	×2
しゃがみ		カブキ陽輪撃	×	素	
立ち近距離	弱斬り	カブキ烈震打	○	武	
	中斬り	カブキ烈震打	○	武	
	強斬り	カブキ十字斬	△	武	×2
	蹴り	カブキ膝蹴り	×	武・素	
	蹴り	カブキ膝蹴り	×	武・素	
	蹴り	カブキ破刃脚	×	武・素	
立ち遠距離	弱斬り	カブキ横裂斬	○	武	
	中斬り	カブキ烈風突	×	武	
	強斬り	カブキ螺旋斬	×	武	
	蹴り	カブキ中段脚	○	武・素	
	蹴り	カブキ中段脚	○	武・素	
	蹴り	カブキ空旋脚	×	武・素	
しゃがみ	弱斬り	カブキ烈震撃	○	武	
	中斬り	カブキ閃風突	×	武	
	強斬り	カブキ弧円斬	×	武	
	蹴り	カブキ突き蹴り	×	武・素	
	蹴り	カブキ払い蹴り	×	武・素	
	蹴り	カブキ地旋脚	×	武・素	
垂直ジャンプ	弱斬り	カブキ空裂刃	×	武	
	中斬り	カブキ半月刃	×	武	
	強斬り	カブキ双翼刃	×	武	
	蹴り	カブキ蹴り	×	武・素	
	蹴り	カブキ蹴り	×	武・素	
	蹴り	カブキ跳び回し蹴り	×	武・素	
斜めジャンプ	弱斬り	カブキ空裂刃	×	武	
	中斬り	カブキ半月刃	×	武	
	強斬り	カブキ双翼刃	×	武	
	蹴り	カブキ蹴り	×	武・素	
	蹴り	カブキ跳び回し蹴り	×	武・素	
	蹴り	カブキ風裂脚	×	武・素	
立ち近距離	弱パンチ	カブキ人中打ち	○	素	
	中パンチ	カブキ人中打ち	○	素	
	強パンチ	カブキ空連牙	△	素	×2
立ち遠距離	弱パンチ	カブキ正拳突き	○	素	
	中パンチ	カブキ正拳突き	○	素	
	強パンチ	カブキ水月打ち	×	素	
しゃがみ	弱パンチ	カブキ膝打ち	×	素	
	中パンチ	カブキ皿打ち	×	素	
	強パンチ	カブキ白連牙	×	素	×2
垂直ジャンプ	弱パンチ	カブキ手刀打ち	×	素	
	中パンチ	カブキ手刀打ち	×	素	
	強パンチ	カブキ月下弾	×	素	
斜めジャンプ	弱パンチ	カブキ手刀打ち	×	素	
	中パンチ	カブキ手刀打ち	×	素	
	強パンチ	カブキ月下弾	×	素	
ダッシュ	斬りボタン	ダッシュカブキ烈震打	×	武	
		ダッシュカブキ人中打ち	×	素	
	蹴りボタン	ダッシュカブキ膝蹴り	×	武	
	B+Cボタン	カブキ滑り込み蹴り	×	武	

※△は2段技。1段目のみキャンセル可
近距離立ち弱蹴りは素手時のみキャンセル可

VS カラクリ兵



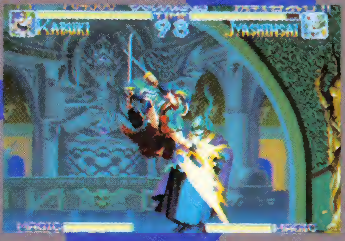
後ろジャンプで対空技を誘い、すぐにダッシュして反撃しよう

しつこうようだがカラクリ兵はガードしないので、起き上がりにしゃがみ特大攻撃を重ね続けるだけで勝てる。

ダウンさせるには、いきなりしゃがみ特大攻撃を当ててもいいし、画面端と端で垂直ジャンプすると対空技を空振りするので、着地したら急いでダッシュで近づき、しゃがみ特大攻撃を当てにいってもいい。画面中央でしゃがみ特大攻撃を当てた場合、すぐにダッシュで近づかないと起き上がりに間に合わないので要注意。

VS 邪神斎

邪神斎にはこれといった対空技がないため、跳び込みからの連続技がよく決まる。連続技は前ジャンプ強蹴り→近距離立ち強斬り（一段目）→キャンセル強カブキ羅砕刃がいい。画面端に追い詰めてしまえば前



対空技のない邪神斎には、どんどん跳び込んでしまおう

ジャンプ強蹴りを繰り返していくだけでもいい。連続技を狙う場合、近い間合いから跳び込むようにしないと、凍神伝撃などを食らうことがあるので注意。

よくヒットしたらすぐにダッシュで近づき、起き上がりにしゃがみ特大攻撃を重ねよう。結構食らってくれる。しゃがみ特大攻撃がガードされてしまったら、画面端と端から空中ガードしつつ跳び込むと、スターダストスピアとすれ違ってルシフェラーの後ろに回ることがあるので、そこにしゃがみ特大攻撃を入れ、しゃがみ特大攻撃を重ねるパターンに持っていこう。スターダストスピアを出してこなかったら、空中ガードしながらの後ろジャンプで間合いを離そう。また、近い間合いでルシフェラーの方にジャンプし、昇りで強蹴りを当てるパターンを繰り返していってもいい。運が悪いと投げを食らってしまうが、ルシフェラーの体力が少なくなりパターンが崩れた時などは頼りになる。

VS



パターンが崩れた時は、前ジャンプ昇りキックを狙ってみよう

305Mの壮大なスケール!! 多彩なアイテムを有効に使いステージクリアを目指せ！

徹底攻略編　第2弾　攻略/DSP-たろりん

前号から始まった『PULSTAR』の徹底攻略。
今回は、敵の攻撃も激しさを増してくる、ステージ2からステージ3を攻略。これを読めばクリアは目の前だ!!

PULSTAR™



エイコム	シューティング	305M

MVS	発売中 ¥68,000	カセット	発売中 ¥32,000	CD	10月27日発売予定 ¥8,800

STAGE 2



WATER VEIN UNDER GROUND

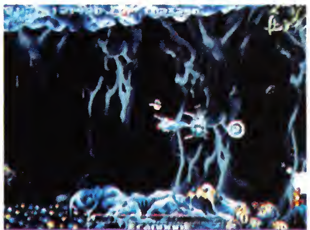
ステージ開始直後、上下の壁にミサイルが設置されている。自機が近づくと反応し、発射されるのだが、適当にショットを撃っていれば破壊できるので大丈夫だろう。

次に、画面上部からもぞもぞと巨大なクワガタのような敵が出てくる。特に攻撃はしてこないが、非常に耐久力があるのでためショットで破壊せよ。この敵は中盤で大量に出てくるので、常にためショット一発で確実に破壊していくようにしたい。満タンまでためなくても破壊できるのでどんどん撃っていこう。



近づくと反応して発射されるのだ

クワガタの出現後、下の方にプラズマレーザー（P）のアイテムが出現する。前号ではスプレッドビームをステージ3まで維持すると書いてしまったが、実際にはプラズマレーザーがこのあとのステージ3〜4で重宝するので必ずゲットするように。



このプラズマレーザーは絶対ゲット!!

プラズマレーザーを取ると、上から黄色いヘビ状の敵が出現する。頭が弱点で、ここにためショットをブチ込むと一気に破壊することができる。しかし、体のパーツも破壊すると得点が入るので、得点を稼ぎたい人は体のパーツを破壊してから頭を撃とう。

ちなみに、キノコのような障害物の所で画面左上に出現するクワガタはうまくすれば破壊可能。極めよう。

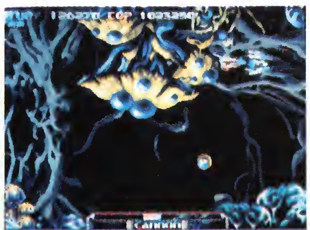
通路が狭くなっている所では、ウェーブを出してくる敵が出てくる。ウェーブを出される前にさっさと破壊してしまおう。

そのあとは地底湖に突入。一回目の地底湖ではウェーブを出す敵、ヘビ状の敵が登場。ウェーブを出す敵は上から下の順番で4匹出現。プラズマレーザーを重ねてしまうのが簡単。ヘビ状の敵は画面下方から出現するが、ためショットなどで適当にあしらってしまおう。ただ、一番下のウェーブを出す敵はヘビ状の敵が邪魔になって撃ちにくいので注意。万一ウェーブを撃たれても正面にいなければOK。

その後、滝の上から敵キャラが流れてくるが、滝のグラフィックのせいで見づらいので注意したい。この敵は地面に降りると真上に向かって紫色の短いレーザーを撃ってくる。撃たれる前に破壊するのがベストだ。撃ち逃してもレーザーを出す時は前兆がある



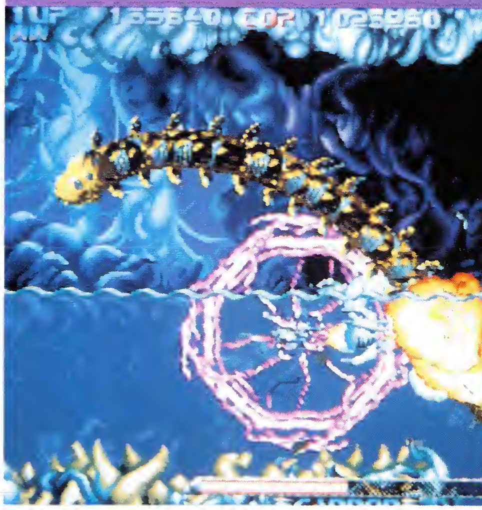
早く撃たないとウェーブを出される

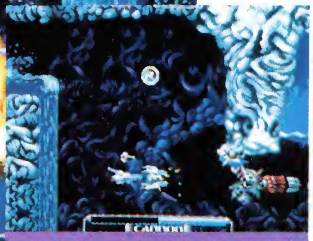


イオを左上に向けて超連射せよ

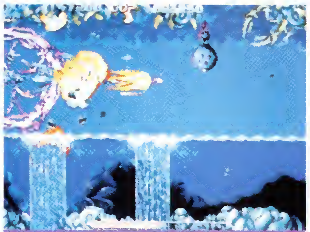
※前号の『PULSTAR』の記事において、一部、サンプルROMを使用したことにより、誤解を招く記述のあったことをお詫びいたします。

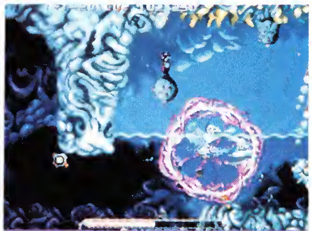
のでよく見ていれば撃たれても対処できるだろう。
　２つめの地底湖は何と上に水がたまっている。重力が反転しているのだろうか？
　地底湖の入り口のところでは、ウェーブを出す敵が２匹と、レーザーを出す敵が１匹。ためショットですかさず破壊すればＯＫ。地底湖にはいると、虫の卵、ミミズのようなザコが出現。虫の卵は水面までくるとふ化してザコ３匹を出す。ここはプラズマレーザーで簡単に対処できるだろう。
　クワガタが出てくるといよいよ本番。クワガタ大量出現地帯に突入だ。
　ここではクワガタのほかに、ザコキャラやレーザーを出す敵も出現してくる。難所だ。
　ここで究極奥義「プラズマチャージショット（通称）」の出番だ。（チャージャーのアイテムを取っているときにしか使えないので注意！）やり方は簡単、まずショットボタンを連射してプラズマレーザーを発生させる。連射ゲージがＭＡＸになったら連射を止めてすぐに「ため」開始。すると、プラズマレーザーの効果が残っている間にためショットを撃つことができるのだ。
　これを使って、クワガタはためショット、他の敵はプラズマレーザーを使って倒していけば非常に楽にこのエリアを抜けることができるはずだ。ちなみに、プラズマレーザーはなぜかクワガタに対してはゼンゼン効果がない。ダメージは与えているようなのだがなかなか壊れてくれないのだ。よって、クワガタは必ずためショットで破壊するように。
　前から魚型ザコが出てきたら後方注意。後ろからも魚が出てくる。しかし、上の方と下の方に１匹ずつ出るだけなので画面の中央付近にいれば問題ない。プラズマレーザーを当てて破壊せよ。
　敵の攻撃が一段落すると、地形の中から細長い塔のような敵が出てくる。この敵は自機が近づくと反応して飛び出してくるので、出現位置に近づいて反応させ、出てきた所にためショットで一撃を加えてやればいい。出現位置からは泡がブクブクと出ているので簡単に見分けることができるはず。ここではこの敵は２匹出てくる。
　塔型の敵を２匹倒したら画面の左下の方にいこう。ここからヘビが出てくるのだ。あらかじめ待ち構えておかないと危険。ヘビが出て来たらその内側（下）にはいり込もう。
　しかし、待ち構えていても後ろから出現するので出現直後に破壊するのは不可能だ。ここではまず体のパーツを破壊することに専念しよう。この体のパーツ、放っておくと黄色い大きな弾を出してくるのだ。特にここで出現するヘビはいやらしい場所で弾を出してくるので、出現したらすぐに体のパーツを破壊しなければならない。
　プラズマレーザーがあればまったく問題はなく、プラズマを体のパーツに重ねるだけでＯＫ。しかし万が一プラズマレーザーがない場合は、連射ショットの上下に出る弾で破壊しなければならないので少し怖い。画面の一番後ろの方にいれば、こいつが最初に上下に撃ってくる弾には当たらないので、ここで粘って蛇が下に動いてきた時に体のパーツを破壊してもいいだろう。体のパーツを破壊し終わったら、こいつが上にいったときに壁とこいつの間に入って頭をためショットで撃つ。
　その後、上からヘビがもう１匹出てくる。すぐに頭を攻撃してもいいが、得点を稼ぎたかったら体のパーツを先に

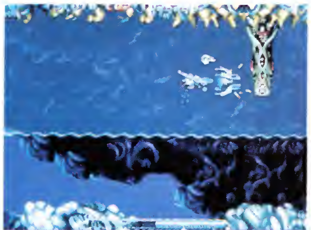

頭を破壊する前に胴体を撃って破壊すれば、得点がかせげる。ボロもうけだ

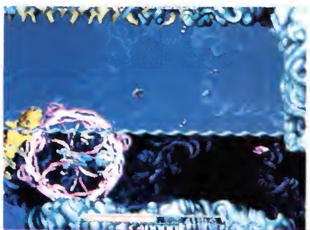

ここもウェーブを撃たれる前に破壊


この紫色のレーザーが超キケン

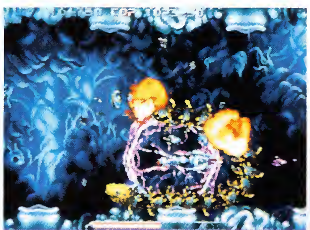

プラズマとためショットを同時に出せる

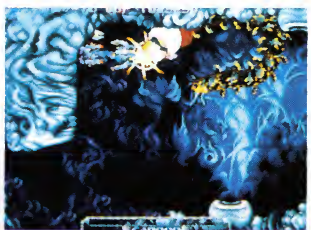

プラズマならこういう場面も怖くない

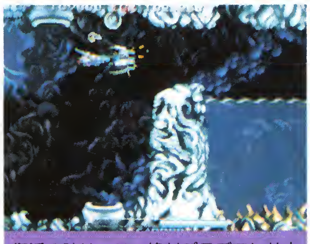

泡の出ている場所がこいつの出現位置だ


出現、即胴体のパーツを撃ちにいこう


後ろからくる２匹のザコには注意。画面中央でプラズマを出していれば問題ないだろう

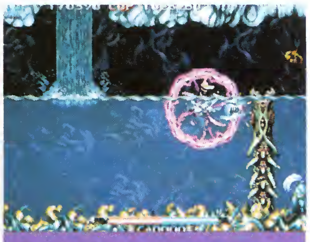

長いものに巻かれてボディを撃ちまくる

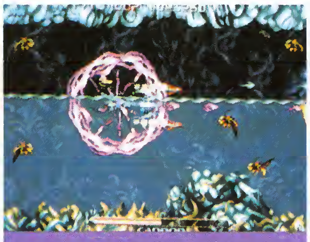

ラストはここで頭にためショット！


復活の時はここで絶対プラズマにせよ

破壊せよ。同時に出てくるクワガタは別に問題ないだろう。その後再びPのアイテムが出現、もしここでプラズマレーザーになっていない時は必ず取るようにしよう。

3つ目の地底湖ではミミズのかたまりのような敵（自機に近づくと分裂する）と魚が出る。ここでもやはり後ろから魚が出てくるが、画面中央でプラズマレーザーを撃っていれば余裕。下からは塔型の敵も出るので油断しないこと。最後にザコキャラのラッシュがある。ここもプラズマレーザーを撃っていればまったく問題ない。ザコの出現がやむといよいよボスの登場だ。


ザコに気を取られているとやられやすい


ここも後ろからザコが！　覚えておこう

STAGE2 BOSS

一言で言うならば巨大なカメ。ステージ2のボスとは思えないほどの強敵だ。

頭が付いている状態を第一形態とする。

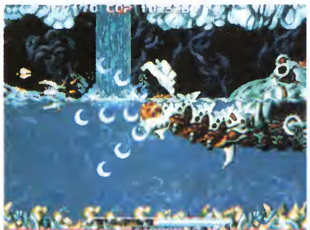
まずは頭から光る弾を出してくる。この弾はボイジャー・イオでふせぐことができるのでまったく問題なし。正面で最大ためショット（究極奥義・プラズマチャージショットならばなおいい）を撃っていればOKだ。

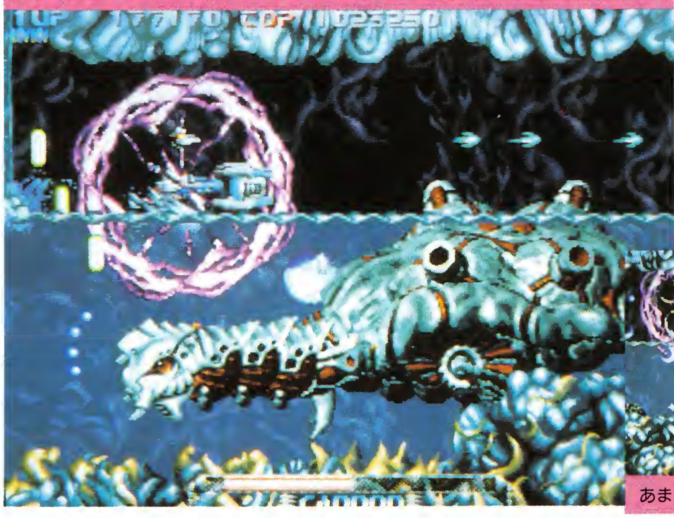
しばらくすると頭についているフタ（?）が開いて、三日月型のホーミング弾を3方向に3発ずつ出す。3方向に出る弾の間に入ればよいが、次のボスの攻撃のことを考えて上のほうの隙間でよけよう。

次の攻撃は首の根元からのサーチレーザー。初めは左に飛んできて、自機とX座標が合うと90度方向転換して自機の方に飛んでくる。左に引き付けてから右によければいいだろう。

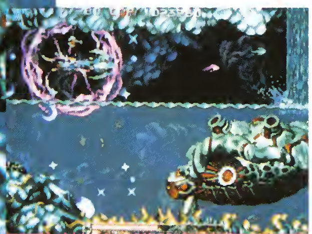
頭を破壊すると第2形態になる。


弾をボイジャーでふせぎつつ攻撃


次の攻撃にそなえ、上の方でよける

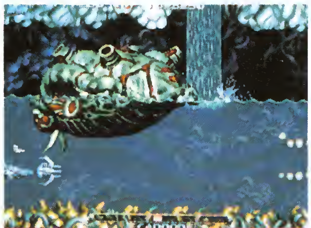

サーチレーザーは上側に誘導すること。左に引きつけて少しずつ右に動けばよい

まずは体をグルグルと回転させながら卵をたくさん出してくる。この卵は、壁に当たると中から子ガメが出てくる。卵・子ガメのいずれも、破壊すると光る弾を斜め4方向に出し、同時にホーミング三日月弾を出す。撃ちまくってしまうと三日月弾がさけきれなくなってしまうので、基本的に撃たずに逃げ回るのがいいだろう。ただ、子ガメは弧を描くように動いてくるし、数も多いのですべてを撃たずに逃げるのはほぼ無理。左上の方で粘り、近くにきた子ガメだけは撃つようにするのが最もいいだろう。三日月弾はうまくよけるように。


あまり撃たず、左上の方でねばろう

次に体当たりをしかけてくる。動きが速いのでびっくりしないように。画面の左下の方が比較的安全だ。左下に丘のようなものがあると非常に怖いが、ギリギリ隙間に入れるはずだ。


左下で待ち、レーザーが左→下ときたら右→上と動いて誘導し、よける


体当たりは左下で。岩山があっても無事

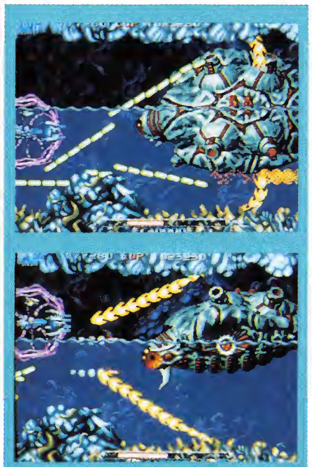
画面中央にもどると、ヒレを出して、そこからレーザーを連射してくる。この時、自機とY座標を合わせようとして追いかけてくるので、少しずつ上に誘導していけばよけきれる。

次に黄色いサーチレーザーを出す。2回方向転換をするので、左下で待っていて右→上とよければいいだろう。

その後短いレーザー連射→


この隙間に入って、ゆっくり上へ

ファイアー弾と続く。いずれも上下から同時に出してくるし、自機を狙ってくる。まず下のほうで待ち、少しずつ上によけていく。これでよけきれるだろう。
以上の攻撃でループ、再び最初の攻撃に戻る。
きちんと撃ち込めば、短いレーザーの連射のあたりで倒すことができる。卵攻撃が2回来てしまうとさすがにつらいので、何とかループ目に倒すようにしたい。
また、このボスと闘う際には「滝」にも注意したい。滝には当然のごとく水圧がかかっているので、中に入ると自機は下に押されてしまうのだ。特に卵攻撃の時と、短いレーザー攻撃の時に注意を必要とするだろう。



レーザーとファイアー弾は、下に誘導してからゆっくりと上に動いてよける



ステージ前半はプロミネンス地帯。ここで注意すべきは、炎で画面が見づらくなるということ。プロミネンスに当たり判定はないので触れても平気なのだが、敵キャラや敵弾がプロミネンスの後ろに入ってしまうとまったく見えなくなってしまう。常に敵弾の位置に気を配っておくようにしたい。
イオを持っているならば左上に向けておこう。ここでは敵が後ろから大量に出てくるので、これに対処するためだ。ただし、イオがなくてもプラズマレーザーさえあれば大丈夫だ。
ここでは主に以下の3種類の敵が出る。前から出てくる緑色の虫のような敵は弾を出してくるが特に問題ないだろう。縦に編隊を組んでやってくるピンク色の敵は短いレーザーを正面に撃ってくる。しかし、レーザーの数は極めて少ないので、正面で撃って破壊するようにして、もしレーザーを撃たれたら上下によけるようにする。
このエリアで最もネックになるのは、前後からくる編隊ダンゴ虫だ。上の方と下の方に同時に出現し、画面内を旋回移動して去っていく。さらにこの途中で大きな弾を出してくるのだ。この大きな弾はボイジャーで防ぐことができるが、後ろから攻撃されると(当然ながら)防げないので厄介だ。こいつらに対しては、上の奴をイオの弾(左上を向いているよね?)で、下の奴をプラズマレーザーで攻撃するのがいい。イオがない場合は仕方がないので両方プラズマレーザーで撃つしかないが、あまり無茶をせず、撃ち切れなそうだと判断したら画面左中央付近に逃げてやり過ごすようにしよう。
ここではこれらの敵に混じって自機を追いかけてくる青いザコ（追尾ザコ）も出る。調子に乗ってダンゴ虫を撃っていると、いつの間にか弾が迫っていることがある。



イオを左上に向けておくのがポイント



ピンク色の敵はレーザーを出すことがあるが見てから十分よけられるので恐れることはない

一度敵の攻撃が止むと、中ボスのドラゴンの登場だ。下から登場し、一定の軌道を描きつつ移動。口からは炎のブレスを4方向に出す。弱点は頭で、適当に頭を撃っていれば倒せるだろう。ためショットで楽勝。ちなみに、プラズマレーザーを当てるとボスの頭がレーザーから逃げようとするので楽しい。さて、倒した後は体のパーツが分裂して四散するが、このパーツにも当たり判定があるので気を抜かないこと。破壊可能なので特に問題はないが。
中ボスのあともザコの攻撃が来る。前半と同じように対処しよう。
下から光の柱が出てくると、戦艦の登場だ。このときの光の柱は当たり判定がないのであせってよけなくても大丈夫。ここからは戦艦との闘いになり、様々なパーツが攻撃をしてくる。
まずは3方向に巨大なリング状の弾を出すパーツ。プラズマレーザーがあれば、正面にいかずにパーツの上に張り付いてプラズマレーザーでダメージを与えればよい。ない時は、正面でリング弾の間に



中ボスの破片を撃ちまくって稼ごう



正面で隙間に入ってもよいが、こうして上からプラズマで攻撃したほうが全然ラクチン

入り、ためショットでダメージを与えて破壊することになる。ここで注意点が一つ、プラズマレーザーでダメージを与える場合、素早く破壊しないと上に迫ってきたボスと画面端に挟まれてしまう。

次は放物線を描く弾を出す、カバーのような形のパーツ。この弾は軌道の内側に入ってしまえばまったく怖くない。この位置からためショットでパーツを攻撃しよう。

しばらくのインターバルの後、上部にレーザーを出すパーツが4つ。戦艦とレーザーのあいだに入れば、レーザーをかわしながら砲台を攻撃できる。ここからためショットをガンガン撃とう。

レーザー砲台を撃っている最中にイオのアイテムが出現。アイテムキャリアが出てきたらショットを撃つのをやめて近くに引きつけてから破壊するとアイテムが取りやすい。もしアイテムを早く出してしまったらレーザーのスキを見てアイテムをゲットせよ。イオのアイテムを取ったら、レーザー砲台を破壊し終えたあとに、イオを右上を向けて固定しよう。

その次は卵を出すパーツが3つ。この卵はザコに変化して自機に迫ってくる。ショット連射で対応しよう。この時、壁の後ろに砲台が設置されているのでイオのショットで破壊。壁に隙間があいている所からはザコがたくさんわいてくるが、画面一番左で粘っていればOK。

ここからしばらくは戦艦からの攻撃はなく、前半に出てきたピンク色のザコの攻撃が続く。ザコを倒しつつ、戦艦の先端のパーツ（攻撃はしてこない）を破壊しよう。戦艦が上に迫ってくると、上から再びザコがわいてくる。ここは前に抜けてイオを後ろに向けてザコを撃ってもいいし、画面左上で粘ってもいい（追い詰められる事はないので大丈夫）。前に抜けるほうが、下のほうにいる歩行ザコ（一面に出てきたもの）を撃てるのでオススメ。

ザコの攻撃が終わると、上の方に光子ミサイルのアイテム（M）。絶対にゲットせよ。この光子ミサイルはこのあとずっと、ALLクリアまでお世話になるのだ。

その後は戦艦の下を、今までとは逆に左に向かっていくことになる。まずは足を破壊する。イオを左に向けて、イオのショットとプラズマレーザーの両方でダメージを与えよう。プラズマレーザーがない時は仕方がないので、このあたりで出るホーミングレーザー（T）を取って攻撃。

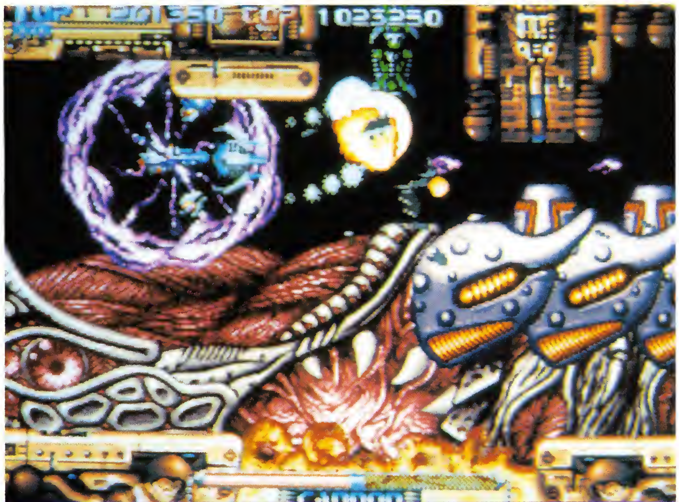
ここでは前から出てくるザコ、後ろのパーツが出してくる歩行ザコに気をつけるようにしたい。

戦艦が右に大きく動いたら、羽根が上に向いたときを狙って左に移動。牙のような物を出してくるパーツの左側に回り込んで撃とう。牙の根元あたりに自機を位置すれば、牙から出してくるレーザーには当たらない。


イオのアイテムキャリアは引きつけろ


放物線の内側に入ればノープロブレム


イオを右上に向けて砲台を撃とう


卵とザコで稼ぐ。卵を出すパーツにプラズマが当たらないようにすればモリモリ稼げる


イオを左に向けて足と歩行ザコを撃つ


牙の根元に移動し、レーザーを上の方でよける


光子ミサイルのアイテム出現！ 取ったら全面クリアまでそのまま！

STAGE3 BOSS

戦艦の先端部に再び戻ってくると、いよいよ戦艦との決着をつける時がくる。

このボスと闘う際には、アゴ（?）についていてゆらゆらと揺れているヒゲ（?）に気をつけねばならない。下の方に行かなければ当たらないことを覚えておくのだ。

このボスは口を開けて攻撃してくるが、最初の2回を第1段階とする。

始めに通常弾を出してくるが、これはボイジャーで防げ。口を開いたらすかさずためショットを撃ち込み、すぐに正面から離れて上に逃げる。そのまま正面にいると巨大な波動砲の直撃を食らってしまうのだ。この波動砲は自機が正面にいると反応して発射してくるうえ、非常に速いので見てからよけるのは非常に難しい。ほぼ不可能だ。しばらく放っておけば波動砲は勝手に発射されるので、これをやり過ごしてから再び正面にいってためショットで攻撃しよう。

ちなみに、この時ボスも上に迫ってくるので、ボスの口の正面から逃げる際には地形に当たらないように十分に注意せよ。ヒゲのせいで下に逃げるわけにもいかない。

口を閉じると、下アゴの突起物から自機を狙ってレーザーを4連射。左に誘導して右によけること。

3度目の口を開く時から第2形態になる。ただ、光子ミサイルとためショットで、きっちりダメージを与えていれば第2形態になった瞬間にこのボスをオダブツにできる。極めろ。やれ。

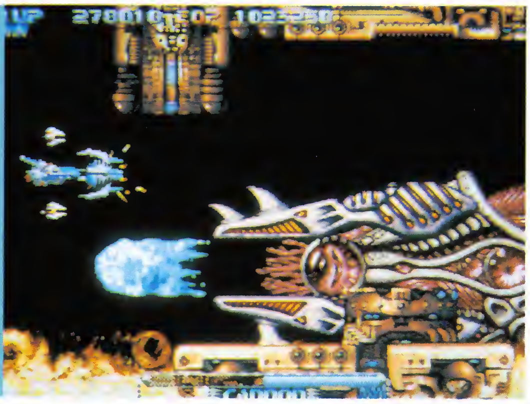
倒せなかった人のために一応その後の攻撃の対処法も述べていく。

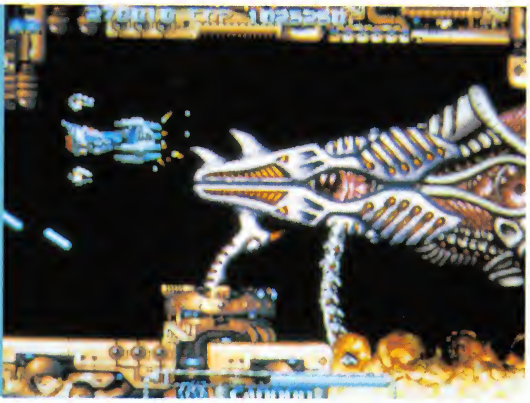
まずはレーザーをたくさん出す。4発×2を撃ったあと、上に少し移動し、またレーザーを撃つ。その後、下に移動してレーザー。1回目はボスの真正面にいればいいが、上や下で撃ってきたレーザーは少し狭い隙間に入らなければならない。レーザーは左に一直線に飛ぶだけなのでキッチリ見切れ。一番下（上）のレーザーとその一本内側のレーザーとの間に入るようにするのが確実。

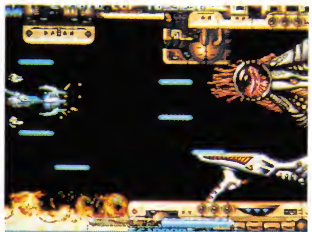
次の攻撃は戦艦の冒頭部分でも出てきたリング弾。これがもっともよけづらい。5方向→4方向と間髪入れずに撃ってくるのだ。とりあえず5方向のものを中央に飛んでくる弾とその外側の弾との間でよけ、その後すかさず中央に戻って4方向の弾をよけるのだが、非常に隙間が狭いので慎重に。

最後に口を閉じたあとに、虹色の湾曲レーザーを出す。レーザーの軌道の内側に入れば大丈夫だ。

第2形態では、以上の攻撃を繰り返してくる。リングレーザーの攻撃さえやり過ごせば、あとは問題ないはず。頑張ろう。

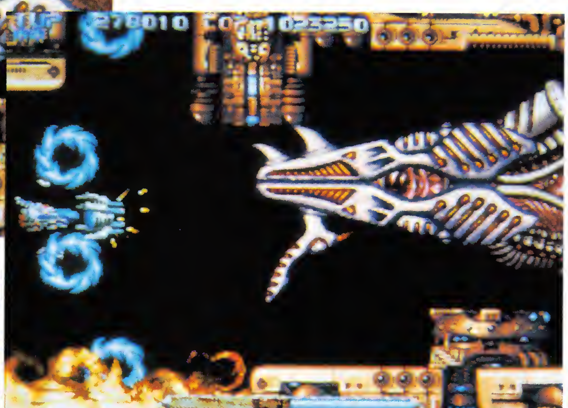

波動砲が勝手に発射されるまで正面にいかないこと


このレーザーは左に撃たせて右上によけるといい感じ


まずはド真ん中でよけられる


この時は位置を微調整する必要あり

5方向リングは中央の弾の上か下でやりすごし、すぐに次の4方向リングに備える



ここに移動する時が非常に怖い。慎重に自機を動かすこと


心やすらぐひととき。休憩タイムだ

※お詫びと訂正
前号の『PULSTAR』の攻略記事において、一部に不明瞭な点があったことをお詫びします。正しくは『1面で取るスピードアップは2つ』。また、1面中ボスの3WAY弾と分裂弾は『3WAY弾のみボイジャーで防ぐことができる』です。



ADK ワールド

ADK	バラエティソフト	容量未定

MVS	—	カセット	—	CD	11月10日発売予定 ¥6,800

ネオジオCD初のディスクマガジンが誕生！全編ADKのパロディー満載の超極楽ソフト!!

「ゲームも楽しいけれど、何かもの足りないなぁ」とお嘆きのあなた。

その通りゲームばかりがネオジオCDの楽しみ方じゃありません！

ネオジオファン待望の、CDロムマガジンの全容がついに明かされる。みんな心して読んでくれたまえ（なんで偉そうなんだ？　読者の皆様ごめんなさい…）。

面白企画満載のCDロムマガジン

これがADKタウンだ！

ここはADKタウン、ADKの歴代キャラクターが集うこの街には、様々なイベント施設がある。

ワールドヒーローズシリーズで、御馴染みのブロッケンがシューティングゲームで活躍する「ゲームシアター」をはじめ、2人対戦も可能なカードゲームが楽しめる「ADKドーム」など、東京ディ○ニーランドも、びっくりのパビリオンがある素敵な街なのだ。



彼女が噂の（?）ナイチンゲール

メニュー紹介

まずはイベントがおこなわれている施設を、紹介しておこう。

どれを選んでも楽しそうな物ばかりがそろっているぞ。

ゲームシアター「19YY」



ドイツ軍人は時間に厳しいのだ！

任務のためなら空を飛び、自爆もいとわぬスーパー軍人、ブロッケンを操作して次々に与えられるミッション（ステージ）をクリアしていく、コミカル（?）シューティングゲーム。

MG34改（銃だよ！）を撃ちまくり、ジャーマンボムや、破壊力抜群の必殺技を駆使して闘うのだ。もちろん体力が減れば、あのジャーマンエクスプロージョンも使用可能だ。

ミッションをクリアすると、ブロッケンは昇進して、新しい必殺技が使えるという、ドイツ軍人にはたまらない（?）システムになっている。

ブロッケンのすべて

ここではブロッケンの操作方法と必殺技をくわしく説明していこう。

操作方法

方向レバー

飛行するブロッケンをコントロールする。従来の飛行システムを改良して、航続距離を大幅にアップ！　本体にダメージがなければずっと飛んでいられるぞ。


電撃攻撃で弾をも蹴散らす

Aボタン

装備されているマシンガン（MG34改）を発射する。いわゆるノーマルショットだ。


MG34を敵めがけて撃ちまくれ！

Bボタン

下方向に向けて、同時に3発の爆弾（ジャーマンボム）を投下する。

ジャーマンボムは、投下後一定時間で自動的にロケットモーターに点火、水平方向へ飛ぶジャーマンミサイルになる。威力も大きいので頼もしい武器だ。


ジャーマンボムは使える武器だ！

Cボタン

前方向に電撃（スパークサンダー）を放射する。

射程は短いが、敵の弾を消すことができる。


科学の力で空を飛ぶのだ！

必殺技

ロケットパンチ

↓↘→＋AB

これがなくてはブロッケンじゃない！　威力もあるし何より硬い。敵も硬いと当たってから跳ね返って落ちていくが、落ちていくパンチも敵を破壊してくれる優れものだ。

ジャーマンエクスプロージョン

体力一定以上減少後
ABC同時押し

ピンチになったら自爆（他に何か手はないのか?）だ。今回は救援機が、修復パーツを運んできてくれる。


アイアンカッターを発射することはできないと思う


困った時にはポチっとな！

ジャーマントルネード

????

昇進すると使えるらしい。くわしいことは、謎に包まれていて情報を引き出すことはできなかった。

ブロッケンのやることなので、とてつもない技であることは確かだが、画面全体に影響を及ぼすような技なのか？　それともアメリカで猛威を奮っている、今はやりのトルネード投法になにか関係があるのだろうか？

アートギャラリー「Cafe de ADK」

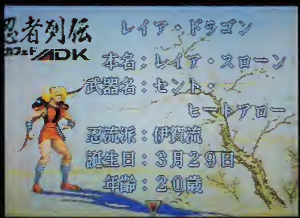
こちらのカフェにはADKの歴代作品のグラフィックが、展示されている。

まずはADKにはなくてはならない、歴代忍者のプロフィールデーター「忍者列伝」、惜しくも没になってしまったキャラクターを見ることができる「没キャラ」、そしてADKの誇る歴代作品を紹介する「歴代ゲーム」の、3つのコーナーに分かれている。

このコーナーを活用すれば、自分の好きなゲームや、キャラクターがさらに好きになれるだろう。



レイアの美しいグラフィック！



キャラのすべてがわかる

ブラウン研究所「タイムトラベルヒローズ」

ここでは、この研究所の所長、博士本人に説明してもらいましょう。

「ようこそ我が研究所へ、私はブラウン・シュガー。明晰なる頭脳で、数々の発明を生みだし、また研究し続けている。タイムマシンで百戦錬磨の、歴史上の英雄を呼び出してたたかわせるというアイデアなんぞ、天才の私でなければ思いつかん」。

「ここでは、その武道会、『ワールドヒーローズ』に参加した選手と話ができるぞ。方向レバーでキャラクターを選ぶとCGイラストがでてきて、各人のプロフィールや近況などを知ることができるんじゃ。さすがワーヒー、特別扱いじゃな。ま、ゆっくりと楽しんでいってくれたまえ」。



レイア・ドラゴンとジャンヌの闘い

ADKドーム「超絶最強選手権」

2人対戦も楽しめるカードゲーム。

自分の出すカードを4つの中から、方向レバーとAボタンで選び両者が決定した時点でオープン！　強いカードを出した方が勝ち。

カードが弱くて話にならない時は、1回は無防備になるが、Bボタンで手持ちのカードすべてと、ネクストカードのうち先頭から4枚目までを交換することができる。うまく活用しよう。

いわゆるじゃんけん方式で、1番強い超必殺技カードも、通常技に負けてしまう。

通常技は小→中→大の順に強くなり、同じ通常技については、小パンチ（キック）＞S小パンチ（キック）は相殺でダメージなし、小パンチ＞



紅蓮分身がジャンヌを襲う!!

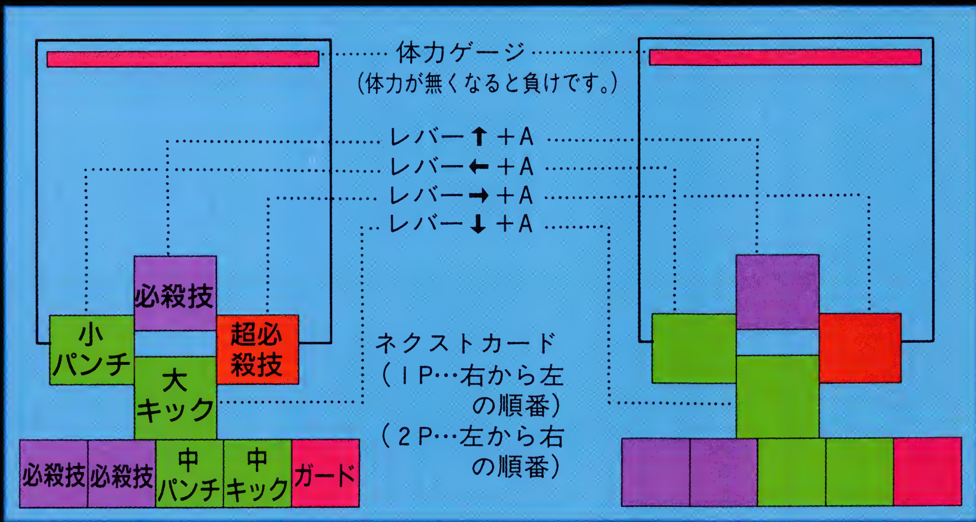


良子の二段背負い投げが炸裂か？

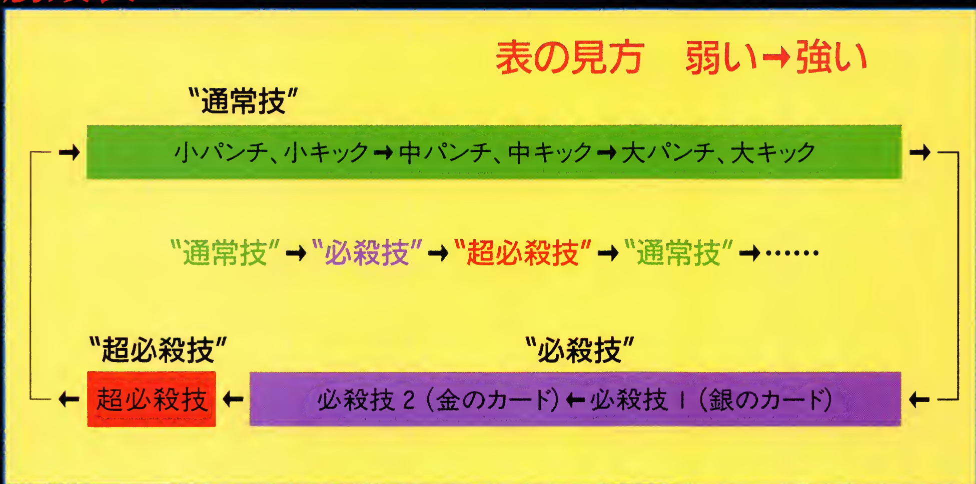
S小キックは相討ちで、双方がダメージを受ける。
この他にも特殊カードとして、"ガード"がある。"ガード"は全ての攻撃のダメージを4分の1に軽減させることができる。画面の見方やカードの強弱は左の表を参考に。

画面説明

選ぶカードはレバー＋Aで決定します。



勝敗表



ADK開発棟「ジャンヌとりょ〜このお便り紹介」

ジャンヌと良子がどつき漫才をしながら、ファンの皆さんのおハガキを紹介していくコーナー。
途中が選択肢方式になっていて、何度も楽しめるようになっている。
ジャンヌ（つっこみ？）と良子（ボケ？）のファンにはたまらないコーナーだ。

見世物小屋「NEOクイズ」

ADKの開発秘話やゲームに関する問題、まったく関係ないぶっ飛んだ問題など、盛りだくさんの4択クイズ。
現在、出場が決定しているキャラは、「ワールドヒーローズシリーズ」から出雲良子、風魔小太郎、ジャンヌ＝ダルク、マッドマン、ディオの5人。「ニンジャコマンドー」からリュー・イーグル、「痛快GANGAN行進曲」からはキサラ・ウエストフィールド、「クロスソウォードシリーズ」からナウシズの合計8人。次々と現れる対戦相手をクイズで負かし、エンディングをめざそう。

なぞ〜な小屋「？」

とにかく謎の多い部屋。普段は、各イベントの達成率が表示されている。
しかし、ADKからの極秘情報によると、達成率がすべて100%になった時、あっと驚く秘密があるらしい…。



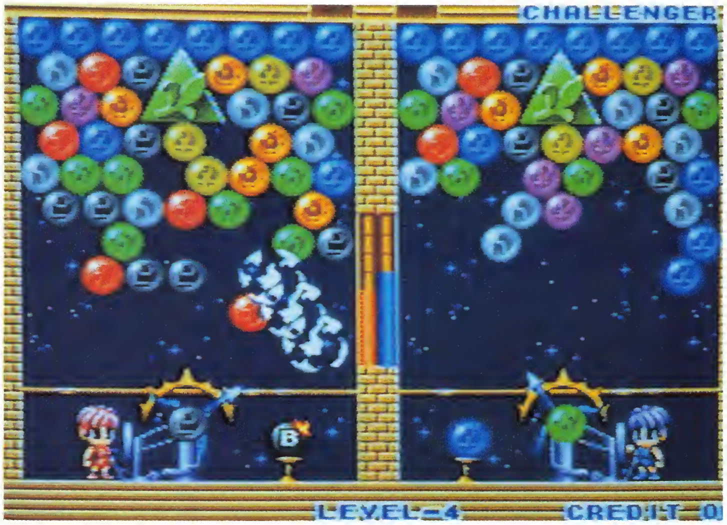
ゲームファンなら簡単だね！



ディオはクイズマニアなのか？

ドンドンつなげて プレートを落とせ!! 新感覚の 思考型パズルゲーム

パズル de ポン！（仮称）



『GOAL! GOAL!GOAL！』、『NEO Mr. DO！』など、立て続けに新作を発表して勢いに乗っているビスコから、またも新タイトルが発表された。
今度は頭を使う面クリア型パズルゲームだ！

ビスコ		パズル		34MB	
MVS	発売日未定 価格未定	カセット	発売日未定 価格未定	CD	発売日未定 価格未定

『パズルdeポン！（仮称）』は、以前タイトーから発売された『パズルボブル』の基本ルールを継承しながら、各所に新しいアイディアを盛り込んだ、コミカルタッチの面クリア型パズルゲーム。はやりの対戦プレイや、お助けアイテム、ラウンド間のデモ画面など、魅力的な要素がいっぱいのゲームだ。パズルゲームが好きな人も、格闘ゲームにどっぷり漬かっている人も、みかけたら一度プレイしてはいかが？

ルールは簡単、操作も簡単！対戦プレイも熱いぜ!!

基本ルール

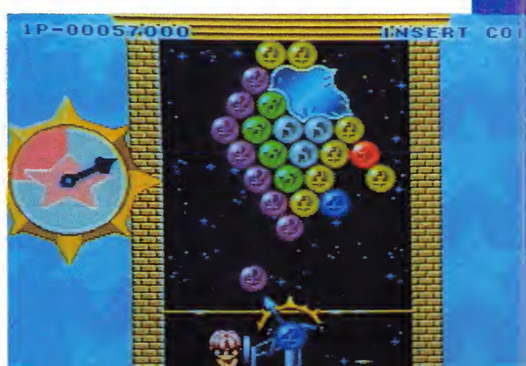
画面最下段にある発射台を操作し、上に向かって色のついたボールを発射する。発射されたボールは壁に当たるとバウンドし、他のボールに触れるとそこで停止する。この時、同じ色のボールが3個以上つながっていれば、その色のボールは消える。
どんどんボールを消してゆき、画面上にある大きなプレートを落とせば、そのステージはクリアとなる。
また、画面左側にある時計



狙ったところにボールを打ち出し…



同じ色のボールが３つ以上つながると、ボールが消える。



同じ色を狙い打て



ラインを超える前に消そう

は、そのステージの制限時間を表示していて、時計が一周してしまうと時間切れでゲームオーバーとなってしまう。他にも、ボールが発射台のすぐ上にあるラインを越えてしまってもゲームオーバー。
対戦プレイ時のルールも一人プレイの時と同じだが、ボールを消すごとに相手側にボールを送り込み、対戦相手を邪魔することができる。



プレートの根元のボールを消せば、クリアだ！



一定面数クリアするとデモが見れる



やったぜ勝利！　対戦も熱い!!

基本操作

操作はいたってシンプル。まず、発射台にボールが装着されているので、レバーで打ち出す角度を決定する。角度を決定したら、Aボタンでボールを発射。この時、発射台のすぐ横に次にくるボールが待機しているので、次のボールでどこを消すかも考えながらプレイするといいだろう。
ただし、いつまでもボールを発射しないでおくと、カウントダウンがはじまり（発射台の左側に表示）、勝手にボールが打ち出されてしまう。
たまに、色のついたボールのかわりにアイテムが発射台にセットされることがある。このアイテムは、打ち出してはじめて効果を発揮する（アイテムの効果についてはアイテムの項を参照してほしい）。

3種類のアイテムを効果的に使いこなそう

『パズルdeポン！（仮称）』は全部で39面！　その長き道程を手助けしてくれるのが、全部で３種類のお助けアイテム。自分に有利なアイテムしか出現しないので、じょうずに使って全ステージクリアを目指そう!!

矢印アイテム



このアイテムを打ち出すと、次に発射されるボールから、打ち出す方向、角度を点線で教えてくれるようになる。
一定の数のボールを打ち出すと点線は消えてしまうので、そのあいだにドンドン打ち出してしまおう。

爆弾アイテム



ボールと同じように打ち出し、触れたボールとその周囲（一定の範囲）のボールを爆発させ、消すことができる。　効果はその１発のみなので、邪魔なボールを消してゆくのに使っていくといいかもしれない。

星アイテム



打ち出すと通常のボールと一緒の軌道で飛んでゆき、触れたボールと同じ色のボールをすべて消すことができる。　このアイテムも効果は１発のみだが、画面内にある同じ色のボールすべてを消してくれるので、うまく使いたい。



ステークスウィナー

ザウルス / 競馬アクション / 80M

MVS		カセット		CD	
発売中	¥88,000	10月27日発売予定	¥29,800	11月発売予定	価格未定

巧みな手綱さばきと効果的なアイテム取得で勝利を勝ち取れ!

期待の競馬ゲーム、ステークスウィナーは家庭用も発売がいよいよ間近に迫った。今回は、特殊コマンドの効果的な使い方などを軸に、このゲームの攻略法を簡単に紹介しよう。

アイテム&必殺コマンド紹介

有利なレース運びをさせてくれるのが、特殊コマンドと2つのアイテムだが、間違った使い方をすると、逆にあだになるので、その正しい使い方を覚えよう。

アイテム

少々手荒い手綱さばきをしてもアイテムをきっちり獲得すると上位を狙えるので、早くアイテムの出てくる位置を覚え、アイテムのある軌道上を走るようにしよう。

ただし、気をつけなければならないのは、レースごとにアイテムの出現位置は決まっているものの、その種類はランダムに決まるということだ。間違えてバッドアイテムを取らないように。

●にんじん

高確率で現れ、ライフが回復する。先行馬、逃げ馬の体力回復には効果的だが、逆に差し馬、追い込み馬が取ると、取った瞬間加速が落ちる。


にんじんを取ると+ライフが表示

●はね

天使のはねのようなもので、獲得すると馬が加速し、少しの間スピードが上がる。最終ストレートの追い上げ、引き離しには効果的。


はねを目指して駆ける!


はねを取ると馬が白く染まる

●しびれ薬

バッドアイテム。馬の体が緑色に染まり、一定時間レバーレスポンスが悪化する。すぐに回復するので、よっぽどの接戦でもない限り走りに支障をきたさないが、優勝やレコードをねらっている時には致命的な遅れにもなりかねないので、絶対に取ってはならない。


しびれ薬には注意!


しびれ薬を取ると馬が緑に染まる

●もぐら穴

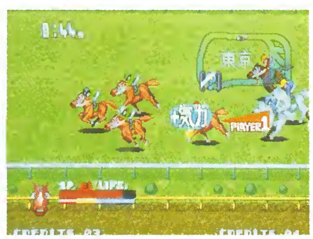
バッドアイテム。スピードが急に下がる。絶対に取ってはならない。


もぐら穴で馬は急減速

●!(ビックリマーク)

2.5個集めるとハイパーダッシュが使える。取りだめが効くので、余裕がある時に取っておこう(種類は後述)。


「!」は貴重な財産になるぞ


「!」を取ると気力が表示

●?(ハテナ)

ランダムで、にんじん、はね、しびれ薬、もぐら穴の4つの中から選択される。勝利が絶望になった時にすがりつく場合や、バッドアイテムの軌道上から逃れるためにどうしても取らなければならない場合以外は取らない方がよい。


「?」はどのアイテムかわからない

特殊コマンド

以前、コマンドは一通り紹介したが、今回はその中から最も使える2つを紹介しよう。この2つはなくてはならないものだが、これ以外のコマンドはあまり利用価値がないので知らなくても支障はない。

●ハイパーダッシュ

コマンドの中で特に強力なのがこのハイパーダッシュ。


馬顔表示に「！」がともれば使用可


使用中には"THANK YOU"の表示

これがなければ、優勝できないレースもあるので、絶対にものにしておこう。

「！」のアイテムには、1個分の大アイテムと0.5個分の小アイテムがあるが、このアイテムを2.5個集めると、2秒間、ハイパーダッシュを継続させることができる。他の馬を一瞬にして抜き去ってしまえるので、レコードをねらう場合などには欠かせない。

アイテムを必要数獲得していれば、馬顔メーターが『！』を表示した時、→←→＋A（右向きの時）でハイパーダッシュする。ただし、ハイパーダッシュが使えるのは、最終ストレートのみである。

また、このアイテムに限り、次のレースに持ち越せ、2.5個以上ためてもキープできる（5個ためた場合は2回、7.5個ためた場合は3回使える）。

なお、このハイパーダッシュ時には軌道の修正が効かないので、バッドアイテムの目の前では使用しないように注意しよう。

●馬群割り

横スクロール時だけしかできないが、なかなか利用価値のあるコマンド。このコマンドを使えば、周囲の馬をひるませ減速させることができるので、タイムをロスせずに他の馬を抜き去ることができる。入力は簡単で、進行方向に素早く2回レバーを入れればよい。

ただし、このコマンドを使うとライフを消耗してしまうので、馬群を割ったあとにスピードアップできなくなって、負けてしまうこともある。使用しすぎに注意しよう。


「どけ！どけ！どけ！」の声が耳に残る


他の馬がひるんだすきに走り抜ける

効果的な馬の走らせ方

前半勝負の逃げ、先行タイプの馬

ライフメーターのゲージが多い時がスピードが出るので、レース前半にAボタンとBボタンを使い、馬群の先頭をキープするようにしよう。ただし、Bボタンを多用すると馬がバテるので、馬顔メーターで馬が"イヤイヤ"と首を振ったら馬なりに走るようにした方がよい。

また、ライフメーターのゲージが減ってくるとスピードが出なくなるので、にんじんアイテムを取得し、体力を回復させるようにしよう。このタイプの馬の場合、一時的に速度を増すはねアイテムより、にんじんアイテムの方が効力を発揮する。

このタイプに属するゼロファイターが最もスピードが速く、使いやすい。

後半勝負の差し、追い込みの馬の場合

このタイプの馬はライフメーターのゲージが少ない時の方がスピードが速いので、レース前半でAボタン、Bボタンを多用しても構わない。もともと後半勝負の馬なので、いくらボタンを押しても初めから先頭に立つことは難しいが、後方に取り残されたりすると勝機はないので、レース前半といえども気合いを入れて臨もう。

このタイプの馬はにんじんを取ってライフメーターのゲージが高くなるとスピードが出なくなるので、アイテムははねアイテムを取った方がよい。

ステージ紹介

コース画面が実際の競馬場のデータに基づいて作成されていることは前にも話したが、発売バージョンではさらにリアル感が増した。何とレース時の天候がランダムに変化するのだ。"稍重（ややおも）""重"時の画面はモノクロっぽくてなかなか味わい深く、一度走ってみるのも悪くないが、時計が出にくいので、レコード狙いの時に遭遇してしまったら、己の不運を嘆くしかない。

それでは、後半ステージと今まで極秘にされてきたボーナステージを紹介、各レースでの効果的な走り方をみていこう。

レース後半

●有馬記念

中山競馬場
芝・2500m右回り

掲載したチャート表を見れば分かると思うが、このレースはステークスウィナーに2度出てくる。

初めは2度目の調教ステージを終えたあと。2度の調教を受けて、自分の馬、他の馬ともにステータスがアップしているので、この辺りからレースの難易度も高くなる。

次に、2度目の有馬記念だが、これがステークスウィナー最後の舞台となる。ここで優勝し、一定条件をクリアすると、世界最高峰のレース、凱旋門賞への招待状が届く。




しびれ薬につかまって減速

一口メモ

実際の有馬記念は、ファン投票で選ばれた馬が出走するお祭り的なレース。暮れに開催されるので、その年の競馬総決算としてボーナス片手に競馬場に足を運ぶ人も多い。名馬オグリキャップが、このレースで劇的な優勝を収め、ターフを去った感動的なシーンは今も記憶に新しい。

●天皇賞（春）

京都競馬場
芝・3200m右回り

GIレースの中で最も距離が長いので、ペース配分が特に重要だ。馬顔メーターをよく見ながら、自分の馬の脚質に合った走りをしなければ、馬に疲労がたまり、ライフメーターがゼロになって、途中でリタイアという憂き目に会ってしまう。




やや重の画面は色彩が渋い

一口メモ

距離が長いため、このレースはまぐれ勝ちがほとんどなく、真に実力のある馬しか勝

てない。コース的には、『ゆっくり上がって、ゆっくり下る』で有名な3コーナーの坂が特徴。

●宝塚記念



阪神競馬場
芝・2200m右回り

先頭集団に取り残されないように走り、アイテム（はね、にんじん）を大事に取っていこう。

このレース、または、4歳時の日本ダービーをレコード優勝すると、ブリーダーズカップへの招待状が届く。



はねでスピードアップ！

一口メモ

春のグランプリとしてその地位は今やすっかり定着した感のあるこのレース。今年は阪神大震災の影響で、その舞台を京都にゆずったが、来年は再びこの地で熱いバトルが見ることができるだろう。

●天皇賞（秋）



東京競馬場
芝・2000m左回り

登りが2度あるので、後半にスタミナを温存しておこう。



好位置をキープ

一口メモ

距離が3200mから2000mに変わって、中距離馬にも勝機が出てきたが、以前に増して真に強い馬しか勝てないレースとなっている。レース展開として、前半からハイペースで進むことが多いうえゴール前の直線が長いので、スタミナ、スピードの両方を要求される。

●ジャパンカップ

東京競馬場
芝・2400m左回り

日本ダービーとまったく同じコース取り。スタート直後の坂で好位置をキープするように。





優勝で馬がルンルンと嬉しそうな顔！

一口メモ

海外から強豪を迎えて開催されるGIレース。近年、国際GIに認定されたこともあって、招待馬も凱旋門賞を制した馬など、有名どころが多い。まだまだ世界レベルにはほど遠いといわれる日本の馬だが、このところ善戦をする馬も多く、その差は徐々に縮まっているといえるだろう。

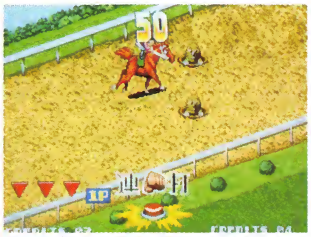
調教ステージ

朝日杯3歳ステークス、菊花賞、宝塚記念のあとに現れるボーナスステージ。

調教方法は簡単で、調教スタートの合図とともに、レバーでもぐら穴をよけながらAまたはBボタンを連打！ 3つのチェックポイントを時間内に通過すれば、馬のステータスを上げることができる。自分の馬の苦手ステータスを補強していく調教がベスト。



調教3ステージの1つ


もぐら穴をかわしてひたすら連打

ボーナスステージ

●ブリーダーズカップクラシック

チャーチルダウンズ競馬場
ダート・2000m左回り



ブリーダーズカップに進めるぞ！

日本ダービーまたは宝塚記念をレコード優勝すれば、このレースへの招待状が届く。

レースでは、アイテムがまったく出てこないので、コース取りとペース配分がうまくいかないと、大きく引き離され、大敗北の憂き目をみることになる。たとえボーナスステージといえど、3位以内に入賞できなければ、失格になるので、慎重に走ろう。



これがブリーダーズへの招待状だ





やや重はレコードが出にくい

一口メモ

賞金は1億5600万円で世界最高。この競馬場はアメリカの4歳牡馬最強を決める『ケンタッキーダービー』が開催される地としても有名。

●凱旋門賞

ロンシャン競馬場
芝・2400m右回り



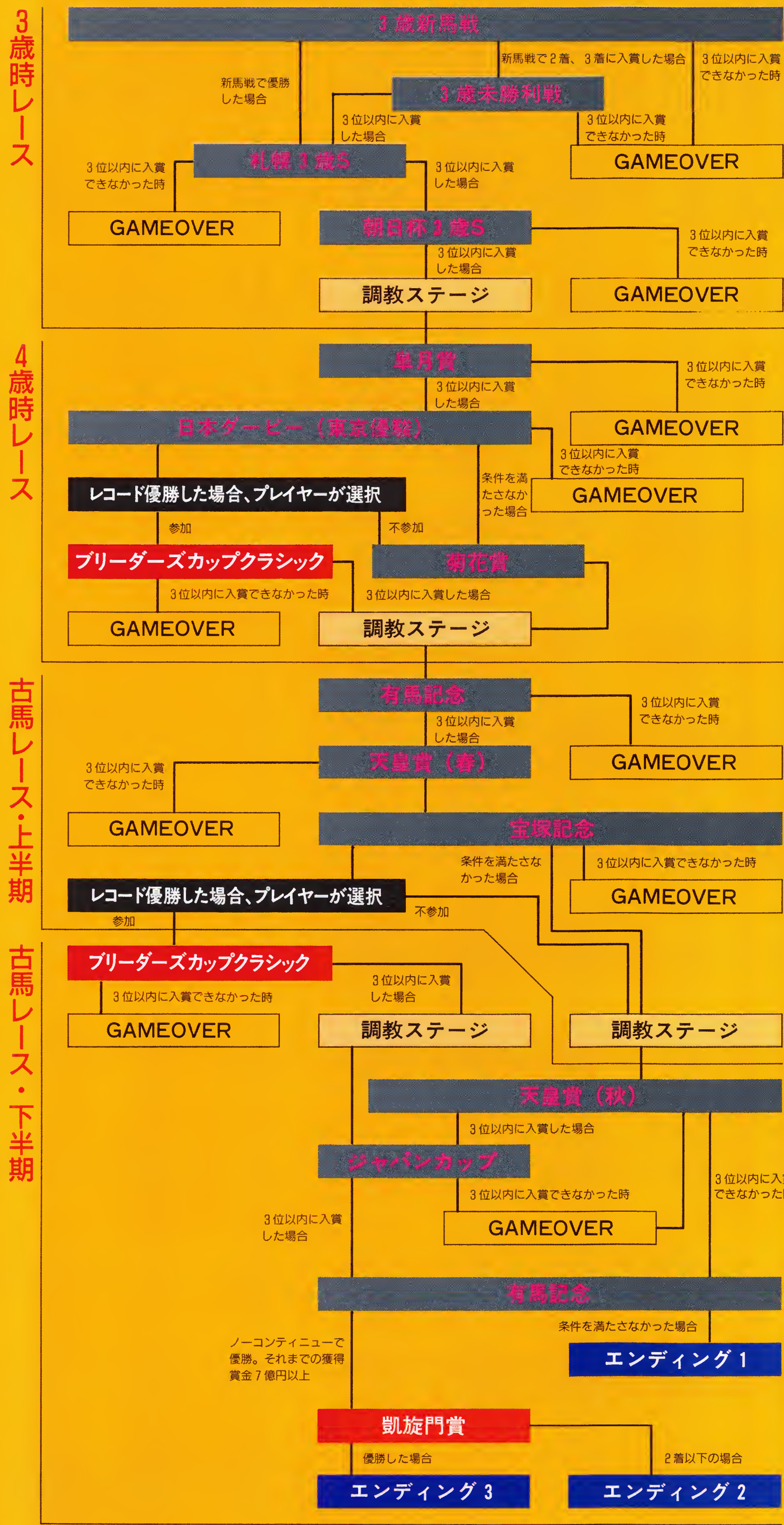
ついに夢の凱旋門賞！

最後の有馬記念を優勝すると、このレースへの招待状が届く。ブリーダーズカップと同様、アイテムが出てこないので、自分の馬の性質をよくつかみ、ペース配分に気をつけよう。

このレースで優勝すれば、他のエンディングとはひと味違う、華々しいエンディングを迎えることができるので、出場したからには優勝をもぎ取ろう。



ステークスウィナー完全チャート表



一口メモ

ヨーロッパ最大のGIレースで、芝が重くパワー重視の追い込み馬が有利。コースはおむすび形の3角形。



ここで走れるだけで感動だ

凱旋門賞への道

せっかく最後の有馬記念まできた以上、何とか凱旋門賞に進みたいものだが、その条件は厳しい。ここまでの獲得賞金が7億を越えていなければならず、しかもレースに優勝しなければならないのだ。（ノーコンティニューで！）

まず、ノーコンティニューというのが難関だが、これはとにかく修練を積むしかない。次に、優勝総額。これに関してはここまでノーコンティニューで進んできている以上、大半の人がクリアしていいはずだ。そして、最後に一番難しいのが有馬記念での優勝。最後のレースとあってここでは馬のレベルが高い。

とにかく、先頭を走る馬がメチャクチャに速い。前半から2、3着以内につけていなければ優勝はまず不可能だ。また、1度でも、もぐら穴やしびれ薬に引っかかると致命傷な遅れになるので、慎重に走ろう。

さらに、後半になればなるほど先頭の馬のスピードが速くなるので、最終コーナーで上位をキープするにはハイパーダッシュが必要となる。このレースまでに是が非でもハイパーダッシュを取得しておこう。

最終コーナーで2着をキープできれば上々。あとは最後の坂に運よくはねアイテムがあることを祈るしかない（ここにアイテムがあることは確実なのだが、それがはねアイテムかどうかはたどりついてみるまで分からない）。坂を登り切るとすぐゴールなので、はねアイテムを取得すれば1位入賞は間違いないが、はねが取れない場合、前の馬を差すことはほとんど絶望的だ。また、最終コーナーで1位を走っていても、はねアイテムがなければ後ろの馬に差されてしまう可能性が高いので、やはり、はねアイテムは欠かせない。

ここまで読んでもらえばわかると思うが、凱旋門賞には実力プラス運がなければ進むことができない。





CGを使った華麗な映像に酔え！

超鉄ブリキンガー

©SAURUS

ザウルス	シューティング	170M
MVS 発売日未定 価格未定	カセット 12月発売予定 価格未定	CD '96年1月発売予定 価格未定

今回はステージ1、ステージ2の紹介をしよう。CGできめ細かにつくられた『超鉄ブリキンガー』の画像をたっぷり楽しんでくれ。

ステージ1 炎の鉄人

『ブリキンガー』は全部で計7ステージ。プレイヤーは鉄仮面共和国の首都を目指して進んでいく。このゲームはスタート時、及びすべてのステージのラストが2つに分岐しており、どちらに進むかは自分でセレクトできる。



①ブリキンガーの分離攻撃



②赤く映える炎がリアル

ゲームスタート時に2種類のコースのどちらかを自分でセレクトするが、途中までは、どちらもまったく同じ。ザコキャラを蹴散らしながら、燃え上がるチョップ王国の市街地を広場まで進んでいき（**写真①**）、このあと市街地上空と地下水路に別れる。

市街地上空を選んだ場合、まず鉄仮面共和国の空歳制空戦闘機〝ジュラーブルク〟（**写真②**）と遭遇。これを撃退すると高架橋に進み、そこでボスの装甲車（**写真③**）と激突。破壊するとその中から大砲を装備した偽装戦闘車両〝モハ12式〟が出現（**写真④**）。撃破してステージクリアかと思いきや、後方からさらに次の車両が顔をのぞかせる（**写真⑤**）。攻撃の手を休めるな！



⑤後方に接続された敵の車両が登場！



③装甲車を撃破せよ



④左の中ほどの緑のらせん状のものが敵の大砲の照準。上空から弾が発射される！

一方、地下水路の方は再び市街地に浮上すると、ボスの爆突強装戦闘車両〝轟羅〟（**写真⑥**）が出現。決戦は橋上に移る（**写真⑦**）。



⑥重量感のある敵のボス



⑦敵が砲台からミサイルを発射

ステージ2A 月に祈りを

分岐したステージのうちの一つ。市街地での戦闘を終え、大陸を北上すると、月光の下、民家の中から多脚式機装砲兵〝暦刀〟が出現（**写真⑧**）。右はさみから吸引ビームでブリキンガーをはさみつける（**写真⑨**）。頑張って攻撃をかわせ。



⑧突然カニ状の敵が出現



⑨はさみこまれてブリキンガー危機！

ステージ2B 汚れ無き悪戯

こちらは南下して洋上から大洞穴を進む。ここのボスは局地防衛戦闘盤〝ラブラドル〟だ（**写真⑩**）。強力なレーザー砲を装備しているので気をつけろ（**写真⑪**）！

＊あとのステージは次号で紹介するので乞う御期待。



⑩円盤状の敵が出現



⑪強力なレーザー砲発射！

本将棋から回り将棋まで楽しめる
ネオジオ初の将棋ソフトついに登場!!

1つのソフトで3つの将棋が楽しめる

あのADKがネオジオで将棋ゲームを発売するという情報を聞いた時、「エーッ」と編集部にどよめき声が響き渡った。あのおもしろ集団がそんな真面目なゲームを発売するなんて、というのが本音だったが資料を読んで納得。やはりADKのカラーがあちらこちらに幅を利かしているではないか！ 何といっても周り将棋が入っているのにはビックリ!? やはりADKはこうでなくちゃ、としみじみと感じた。

というわけで『将棋の達人』だ。このソフトにはいわゆる普通の将棋の本将棋と、挟み将棋、そして、業界初と銘打っている周り将棋（CD版のみ）も入っている。真面目に本将棋を楽しむもよし、皆でワイワイ周り将棋を楽しむもよしの万能将棋ソフトだ。

将棋の達人 ～MASTER OF SYOUGI～



ADK	将棋	58M
MVS	発売中	108,000円
カセット	10月13日発売	29,800円
CD	10月20日発売	7,800円

本将棋モード
―根尾地横町の人々―

いわゆる普通の将棋が楽しめるモード。将棋好きが住んでいる根尾地横町の人たち8人に勝負を挑むという設定になっている。

ゲーム進行はトーナメント方式になっており、最初の1人のみ自由に選ぶことができる。根尾地横町の人たちの強さにも初級から達人レベルまであり、取る戦法も各キャラごと違っている。

〈初級レベル〉

●**棒銀太郎** 26歳、男

下町生まれの江戸っ子。守り知らずの攻撃的な手を指す。

●**穴熊三郎** 34歳、男

呉服問屋の若旦那。将棋は守り主体の渋い手を指す。

〈中級レベル〉

●**振飛龍男** 23歳、男

将棋界の若きエース。常に相手を見下した態度で攻める。

●**美濃麗子** 25歳、女

良家に嫁いだ若奥様。清楚な物腰で守り主体の手を指す。

〈上級レベル〉

●**中飛恭子** 23歳、女

高飛車でわがままなお嬢様。将棋は攻めも守りもいける。

●**矢倉孝一** 54歳、男

骨董品屋の店主。淡々と守りの将棋を指すが攻めも強い。

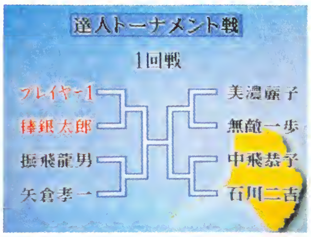
〈達人レベル〉

●**無敵一歩** 24歳、男

東大出身の会社員。計算しつくしたような将棋をする。

●**石川二吉** 年齢不詳、男

飄々とした風貌だが、鬼神のように強い正体不明の男。



対戦はトーナメント方式



8人を相手に本将棋を指せる

挟み将棋モード
―挟実家の人々―

結構メジャーな挟み将棋を楽しむためのモード。ルールは至って簡単、相手の駒を自分の2つの駒で挟めば、その挟んだ駒を手に入れられ、相手の駒を全部取ってしまえば勝ちというわけ。

このモードでは、挟実家に関係する4人の人物と勝負できる。また、本将棋モードとは違い、好きな順番で自由に指すことができる。

〈初級レベル〉

●**将棋初子** 18歳、女

近所に住む挟み将棋好きの高校生。実力は初心者程度。

〈中級レベル〉

●**引掛龍一** 27歳、男

挟実家の居候。1枚取らせて2枚取る戦法を得意とする。

〈上級レベル〉

●**挟実好造** 33歳、男

挟み将棋好きの会社員。1枚1枚確実に取る手堅い戦法。

〈達人レベル〉

●**孤高達人** 37歳、男

挟み将棋の武者修行をする熱血漢。ハッキリいって強い。



色々な強さを持った対戦相手が登場



こんな状態になったら手詰まり

CD版のみの特典!!周り将棋モード

知らない人は知らない、知っている人は知っている（当たり前か）周り将棋。今までの将棋ソフトにはなかったこの周り将棋が、『将棋の達人』で楽しめる。

このモードは常に4人でおこなわれ、人数が足りない場合はCPUが担当するようになっている。ルールは金の駒を4つ振り、出た目だけ反時計周りに進んで1周するごとに位が上がる（最初は"歩"だが、一周すると"と"に成り、さらに一周すると香車になるというもの）。そして、王将まで位をあげ、1周すれば勝ちだ。

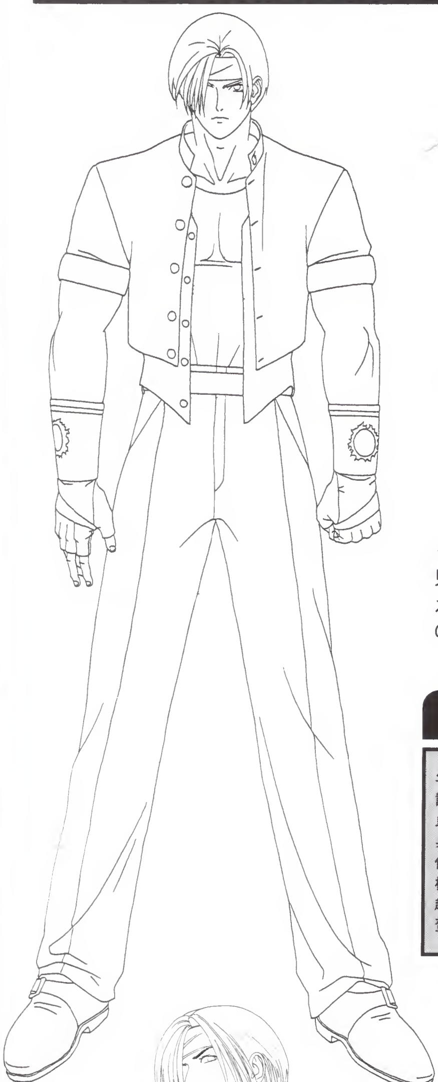
この他、周り将棋特有のルール（ローカルルールも含む）がたくさんあるが、それは実際にプレイしながら確認してもらいたい。

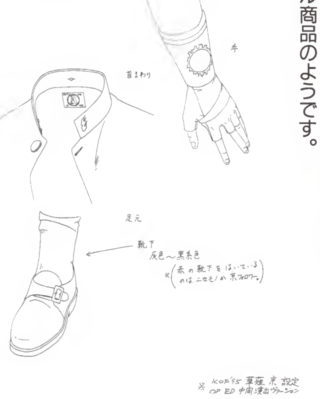


よく見ると"金"が2つも横になっている

ルールも自由に変えることができる

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95設定原画集！

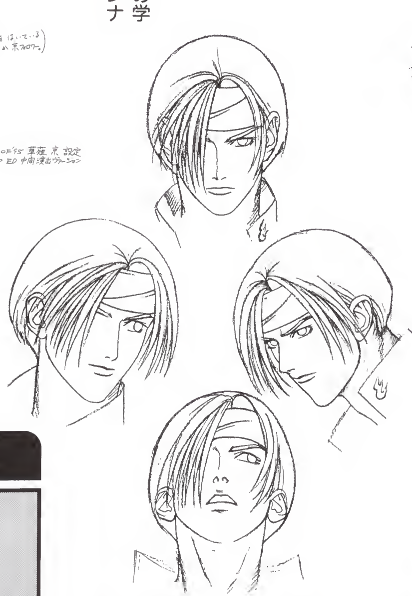




◀この資料を見る限り、彼の学ラン（？）は、草薙家オリジナル商品のようです。



▶殺気のこもった表情の草薙京。彼はやはり天才と呼ばれる格闘家の1人なのだ。





◀ジャ○ーズ系アイドルの写真集のようなポーズの京。次は歌手デビューか？

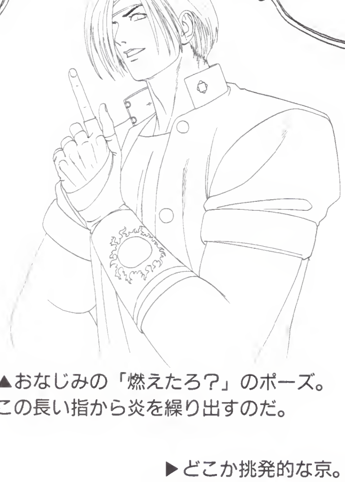
◀正面を向いて遠くを見つめる京。彼の見据える場所には何があるのだろうか？

草薙　京

年齢	20歳
誕生日	12月12日
血液型	B型（RH－）
身長	181cm
体重	75kg
格闘技	草薙流古武術＋我流拳法
趣味	詩を書くこと
登場作品	K・O・F'94

▲京サマのファンにはたまらない顔のアップ！　色男は、どんな表情も絵になる。

※ KOF'95 草薙 京 設定
OP. ED. 中間演出ヴァージョン



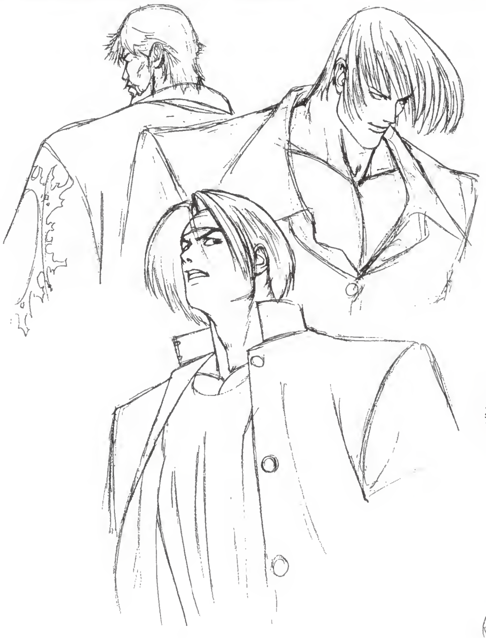
▲おなじみの「燃えたろ？」のポーズ。この長い指から炎を繰り出すのだ。



▶どこか挑発的な京。これにつられると、裏百八式・大蛇薙で燃やされるんだなぁ。



◀二十歳の学生である京サマは服装にも気をつかいます。校則なんて知りません。





◀この目は、過去に絶対人を殺している。私が断言（?）してもいい。



◀庵の裏には京の父、柴舟の姿が…。彼の存在は京と庵にどんな影響をあたえるのか？



▶「ジョ○ョの奇妙な冒険」もびっくりの、怪しい決めポーズ。流し目がイカス！

八神 庵(やがみいおり)

年齢：20歳
誕生日：３月25日
血液型：O型
身長：182cm
体重：79kg
格闘技：八神流古武術（源流は草薙流）＋本能
趣味：バンド

▲ス○オ君の髪形を意識した（ウソです）庵殿。こんなこといったら殺されるな…。

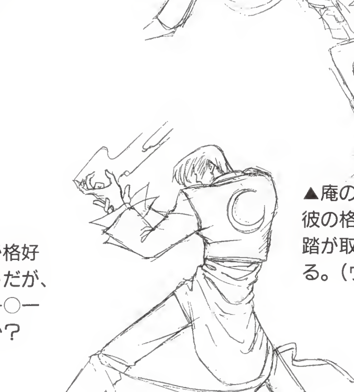


◀やはり、見れば見るほど独創的な髪形だなぁ。でも格好いい！（ナイスフォロー）



▲スタイルのいい八神庵。足の短い私は、非常にうらやましいかぎりである。

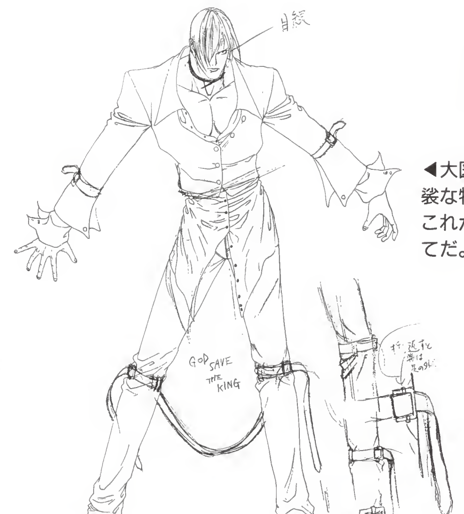




▲庵の色々なポーズ。彼の格闘には、暗黒舞踏が取り入れられている。（ウソです）

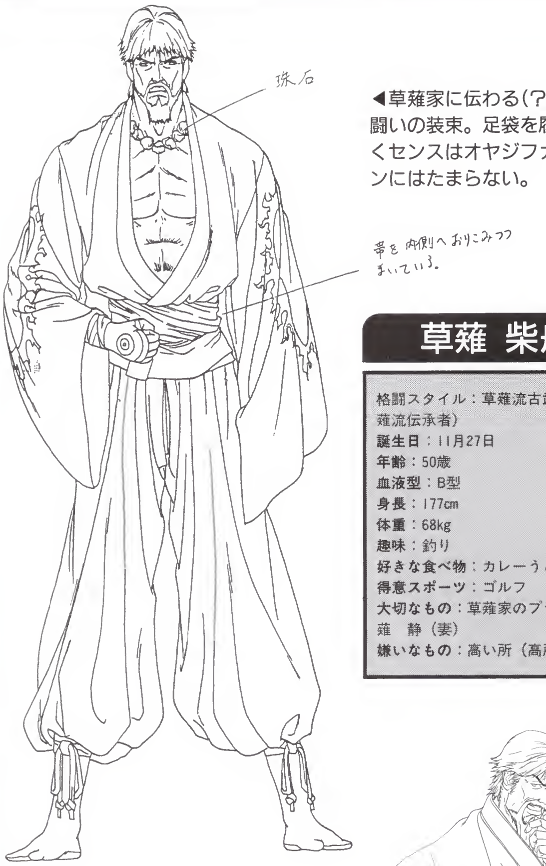


▲炎を自分の手足ように操る京&庵。宿命のライバルである２人の闘いに終りはない。



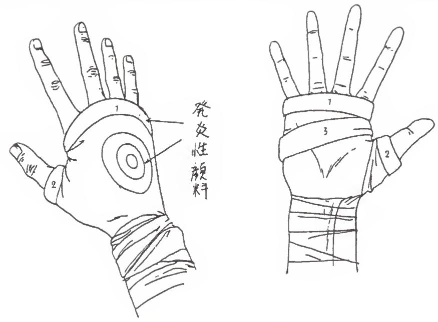
◀大図解（そんな大袈裟な物でもないかな…）これが、八神庵のすべてだ。

▶背中のマークが格好いい。月輪のようだが、もしかして、セー○ームーンのファンか？



◀草薙家に伝わる(?)闘いの装束。足袋を履くセンスはオヤジファンにはたまらない。

▶柴舟の手袋には発炎性顔料が塗布されているらしい。でも、熱くないのか?



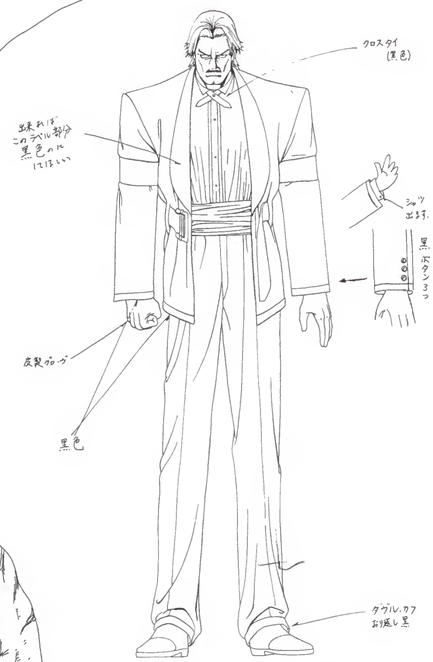
▼指先に炎を灯し、遠くを見つめる柴舟。ところで彼はもんぺを着用しているのか?

草薙 柴舟

格闘スタイル：草薙流古武術（元草薙流伝承者）
誕生日：11月27日
年齢：50歳
血液型：B型
身長：177cm
体重：68kg
趣味：釣り
好きな食べ物：カレーうどん
得意スポーツ：ゴルフ
大切なもの：草薙家のプライド＆草薙 静（妻）
嫌いなもの：高い所（高所恐怖症）



▼これを見ればルガールのすべてが解る。さすがに服装には凝っているようです。





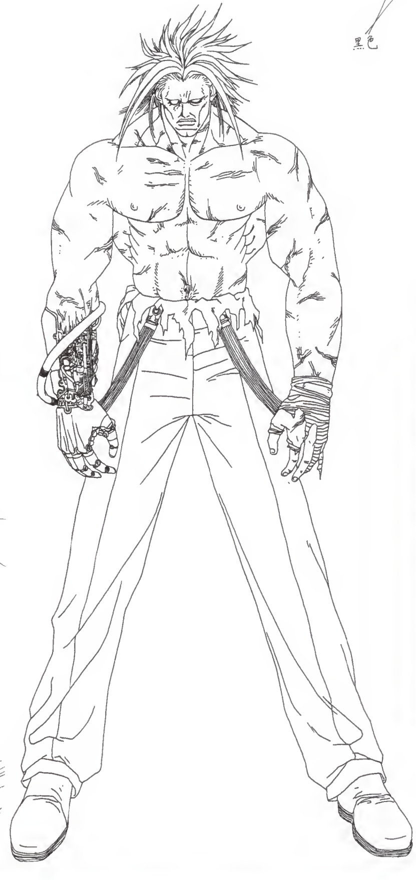
▲不敵な笑みを浮かべる柴舟。「火遊びは、危険じゃぞ」このセリフを何度聞いたか…。

▼アメコミ調のオメガルガール。はっきりいって怖くて近寄れません。



▲義手から怪しいオーラを発する、オメガルガール。まさか手からビームが…。





オメガルガール

格闘スタイル：あらゆる格闘術をマスターした総合**格闘技**
誕生日：2月10日
年齢：?
出身地：?
血液型：?
身長：197cm
体重：103kg
趣味：世界征服（但し、数ある**趣味**の内の1つにすぎない）（銅像のコレクションはあきたので止めた）
好きな食べ物：好き嫌いはない
得意スポーツ：特にないが、なんでもそつなくこなす
大切な物：悪の心
嫌いなもの：正義、とりあえず自分の邪魔をするヤツ

◀K・O・F'94で失った右手の代わりに機械の義手を装着しているようだ。



◀髪をおろした二階堂紅丸通称ベニー。肩のマークはタトゥーでしょうか?



◀髪を立てて、臨戦態勢のベニー。この姿にお嬢さんたちは惚れてしまうのでしょうか?

二階堂 紅丸

年齢：21歳
誕生日：６月６日
血液型：O型
身長：180cm
体重：70kg
格闘技：シューティング
趣味：とにかく目立つこと
登場作品：K・O・F'94



▶下駄を鳴らしてやってきた、柔道家の大門五郎。兄貴と呼んでもいいでしょうか。



▶鉢巻きしめたゴローちゃん。柔道家にしては、帯の締め方が不自然のような…。

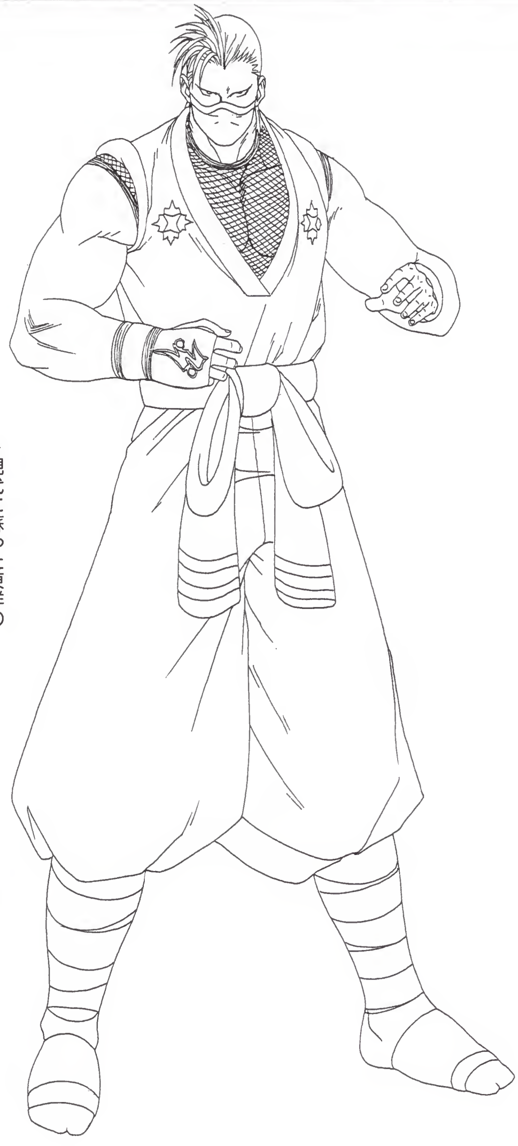
大門 五郎

年齢：29歳
誕生日：５月５日
血液型：A型
身長：204cm
体重：103kg
格闘技：柔道＋我流格闘術
趣味：自然と親しむこと
登場作品：K・O・F'94

▷キング・オブ・ファイターズ'95設定原画集！

▶美形のような気がするので、マスクをしないで闘ってほしいなぁ。





▶現代に蘇った東洋の神秘、如月流忍術伝承者、如月影二。彼の趣味は修行である。

如月 影二

年齢：28歳
誕生日：12月25日
血液型：B型
身長：172cm
体重：70kg
格闘技：如月流忍術
趣味：新しい技の開発、修行
登場作品：龍虎の拳2



◀服装が最初の餓狼伝説の時の物に戻ったビリー。個人的にはこっちが好きです。

▶ギース様には従順なビリーカーン。嫌いなことは、命令されることだったような…。

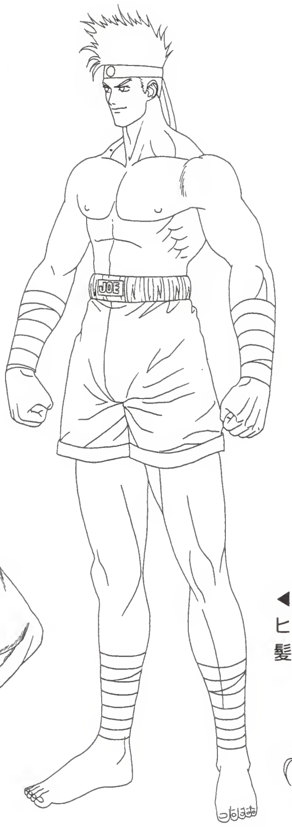


ビリー・カーン

年齢：28歳
誕生日：12月25日
血液型：B型
身長：179cm
体重：77kg
格闘技：棒術
趣味：洗濯
登場作品：餓狼伝説シリーズ（餓狼伝説3を除く）

ジョーヒガシ

年齢：23歳
誕生日：３月29日
血液型：AB型
身長：180cm
体重72kg
格闘技：ムエタイ
趣味：喧嘩
登場作品：餓狼伝説シリーズ、K・O・F'94



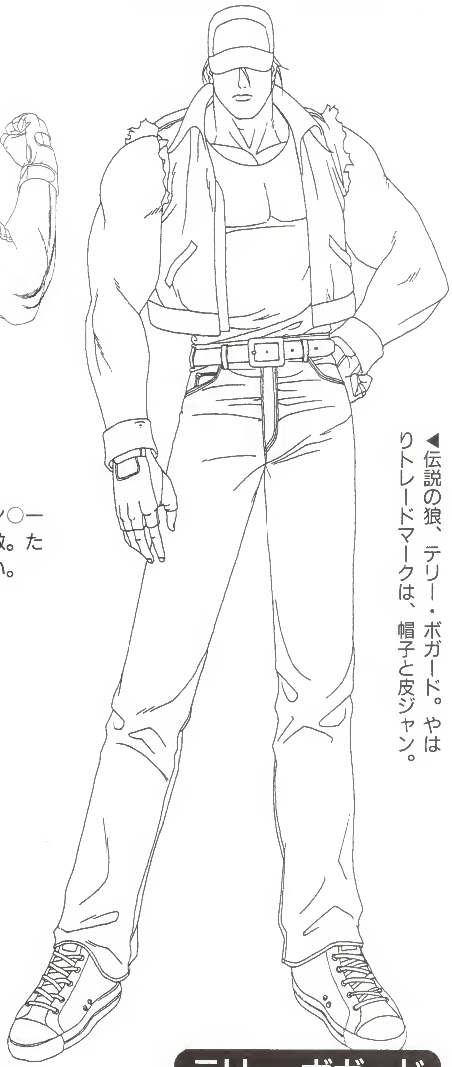
◀若きムエタイチャンプ、ジョーヒガシ。日本の鉢巻きと、立てた髪がトレードマーク。



◀とにかく半裸である。何がなんでも時代は半裸である。異議は認めません。



▲背中の星マーク（コン○ースといい星好き）が素敵。たくましい腕に抱かれたい。



◀伝説の狼、テリー・ボガード。やはりトレードマークは、帽子と皮ジャン。

テリー・ボガード

年齢：24歳
誕生日：３月15日
血液型：O型
身長：182cm
体重：77kg
格闘技：マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法
趣味：ビデオゲーム
登場作品：餓狼伝説シリーズ、K・O・F'94



◀最強の骨法使い（最近、骨法を忘れてるような…）アンディ・ボガード。



◀アンディもだけど、このゲームに登場するキャラは、炎（マーク）が好きだなぁ…。

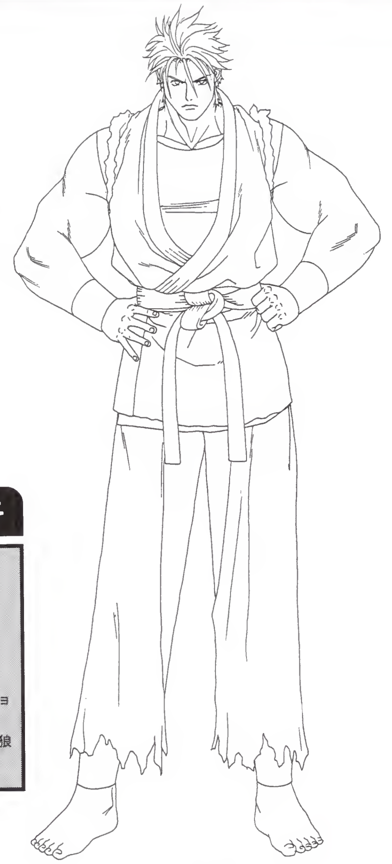
アンディ・ボガード

年齢：23歳
誕生日：８月16日
血液型：A型
身長：171cm
体重：69kg
格闘技：骨法
趣味：修行
登場作品：餓狼伝説シリーズ、K・O・F'94

▶リョウ・サカザキ、彼は貧乏である。実は、私も貧乏である。これでいいのだ。



▶極限流空手の達人である、リョウ・サカザキ。世界屈指のチョップの使い手である。



リョウ・サカザキ

年齢：24歳
誕生日：８月２日
血液型：O型
身長：179cm
体重：68kg
格闘技：極限流空手
趣味：日曜大工（家の棚などはリョウが作ったらしい）
登場作品：龍虎の拳シリーズ、餓狼伝説スペシャル、K・O・F'94



▲彼は、いいとこのボンボンである。ぜひお友達になってほしいです。

ロバート・ガルシア

年齢：24歳
誕生日：12月25日
血液型：AB型
身長：180cm
体重：85kg
格闘技：極限流空手
趣味：車のコレクション
登場作品：龍虎の拳シリーズ、K・O・F'94



◀大阪弁のにくい奴、ロバート・ガルシア。ユリとは、うまくいってるのだろうか？



▲この人、絶対リョウを、極限流空手養成ギブスで特訓したりしたんだろうなぁ…。

タクマ・サカザキ

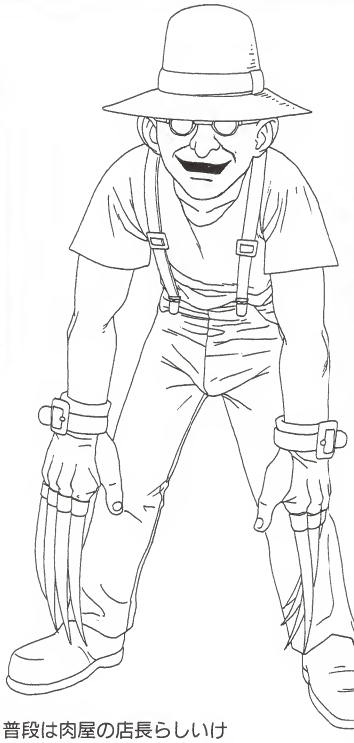
年齢：50歳
誕生日：２月４日
血液型：O型
身長：180cm
体重：70kg
格闘技：極限流空手
趣味：ソバ打ち（ただしほめると！日中ソバずくめ）
登場作品：龍虎の拳シリーズ、K・O・F'94



▲これぞ日本の父、タクマ・サカザキ。やはり家庭では、ちゃぶ台返しが得意技なのか？

チョイ・ボンゲ

年齢：36歳
誕生日：10月25日
血液型：B型
身長：153cm
体重：44kg
格闘技：身軽さと両手の爪を武器に闘う。
趣味：ものを切り刻むこと
登場作品：K・O・F'94



◀いくでヤンスが口癖の（?）チョイ・ボンゲ。自慢の爪で勝ちでヤンス。



◀普段は肉屋の店長らしいけど、何の肉を売っているのか、かなり不安である。



▶この笑顔で、どんな悪人でも更生させることが、できるのだ。(ほんまかいな?)



キム・カッファン

年齢：30歳
誕生日：12月21日
血液型：A型
身長：176cm
体重：78kg
格闘技：テコンドー
趣味：カラオケ
登場作品：餓狼伝説2、餓狼伝説スペシャル、K・O・F'94

◀全国のお母さん、息子さんをあずけるなら、キムさんに任せれば安心ですぜ。



◀このチャン・コーハンは渋くて格好いい。でもこの人、いつまで囚人服なんだろう?

チャン・コーハン

年齢：39歳
誕生日：10月21日
血液型：B型
身長：227cm
体重203kg
格闘技：パワー攻撃で特に型はない（力にものを言わせる）趣味：ものを破壊すること
登場作品：K・O・F'94



▲鉄球を肩にかついだ、チャン・コーハン。こんな鉄球で、殴られたら死亡確定。

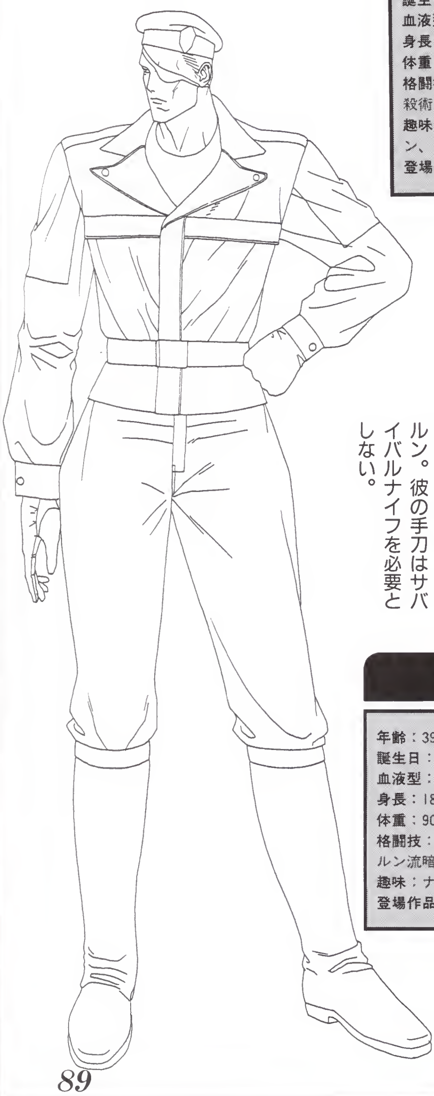
▷キング・オブ・ファイターズ’95設定原画集！



▲ラブリーなハイデルン。月に代わって、ムーンスラッシャーでおしおきよ。

ハイデルン

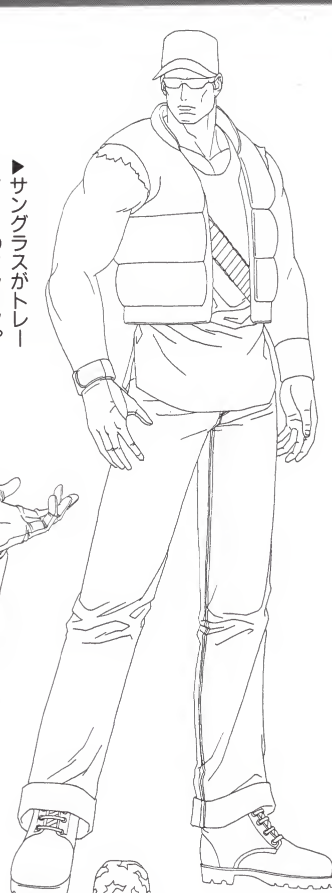
年齢：43歳
誕生日：９月１日
血液型：B型
身長：192cm
体重：90kg
格闘技：マーシャルアーツ＋我流暗殺術
趣味：メタルフィギュアコレクション、ぬし釣り
登場作品：怒シリーズ、K・O・F’94



◀渋いオジ様、ハイデルン。彼の手刀はサバイバルナイフを必要としない。

クラーク

年齢：34歳
誕生日：５月７日
血液型：A型
身長：187cm
体重：89kg
格闘技：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
趣味：ガンコレクション
登場作品：怒シリーズ、K・O・F’94



▶サングラスがトレードマークのクラーク。彼のアラビアン殺法はイカス！



▲挑発的なポーズのクラーク。アダルトな魅力で迫ります。館ひ○しに、似てるような…？

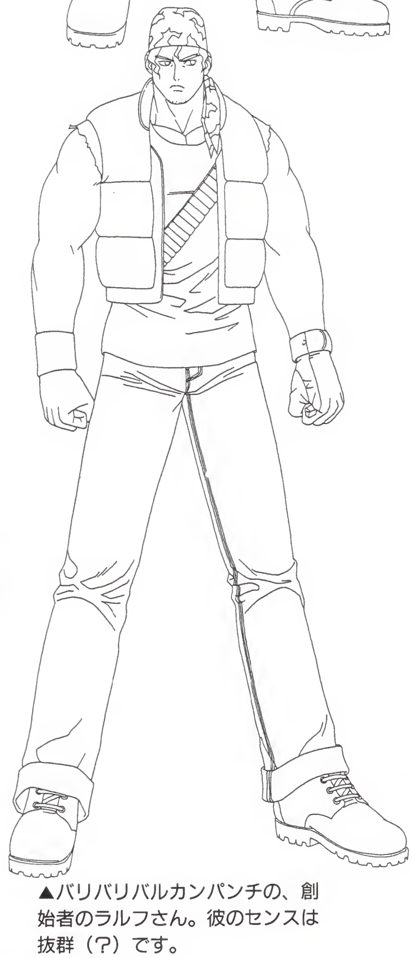
▶私はラルフの勝ちポーズがダイナマイト○西に似ているので好き！



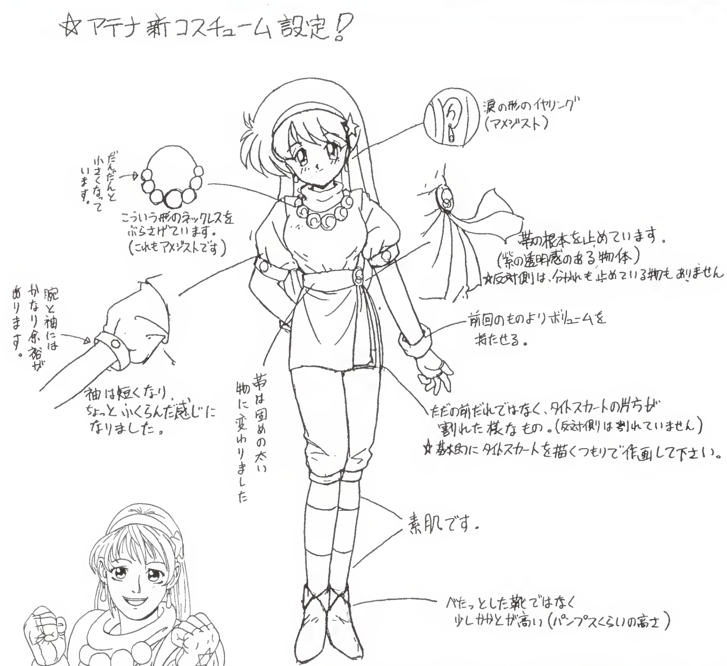
ラルフ

年齢：39歳
誕生日：８月25日
血液型：A型
身長：188cm
体重：90kg
格闘技：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
趣味：ナイフコレクション
登場作品：怒シリーズ、K・O・F’94





▲バリバリバルカンパンチの、創始者のラルフさん。彼のセンスは抜群（？）です。



▲コスプレファン必見の新コスチュームの設定原画。アクセサリーがポイントかな?

麻宮 アテナ

年齢：18歳
誕生日：3月14日
血液型：B型
身長：163cm
体重：50kg
格闘技：超能力＋中国拳法
趣味：星占い
登場作品：アテナ、サイコソルジャー、K・O・F'94



◀新必殺技のサイコソードを覚えて、パワーアップしたアテナちゃん。



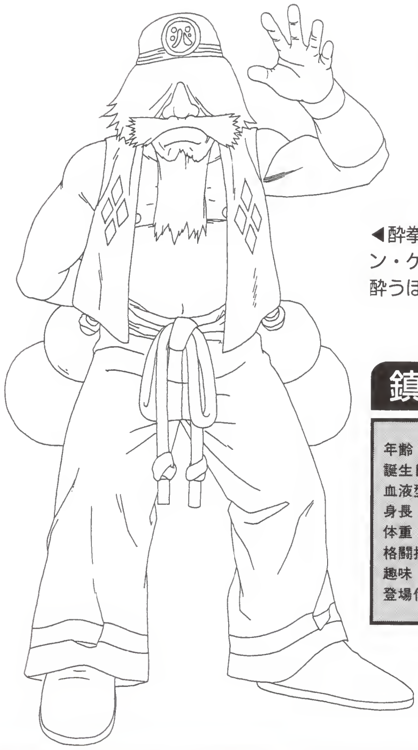
◀勝ちポーズも可愛いアテナちゃん。サイコパワーでごつい相手もなぎ倒す。



▶鼻水を出して、ピースサインのお師匠さん。これが若さの秘訣でしょうか?



◀やんちゃ坊主みたいなところが、人気の秘密か? 編集部でも人気者です。



◀酔拳の達人であるチン・ゲンサイ。酔えば、酔うほど強くなる。

鎮 元斎(チン・ゲンサイ)

年齢：89歳
誕生日：4月27日
血液型：A型
身長：164cm
体重：53kg
格闘技：中国拳法(主に酔拳を使用)
趣味：麻雀
登場作品：K・O・F'94



▲お子様顔の、シイ・ケンスウ。膝のニーパットがプロレスファンの心をくすぐる。

椎 拳崇(シイ・ケンスウ)

年齢：19歳
誕生日：9月23日
血液型：B型
身長：172cm
体重：61kg
格闘技：超能力＋中国拳法
趣味：マンガを読むこと
登場作品：K・O・F'94

▷キング・オブ・ファイターズ' 95設定原画集！



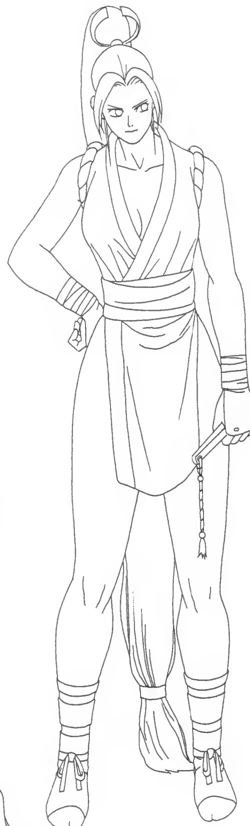
▲ユリがアレンジした極限流の技の中でも、ユリちょうアッパーは最高っす。

▼ユリに燕翼（ケツ攻撃）を食らうと頭にくる。お前は、越中○郎か！



ユリ・サカザキ

年齢：20歳
誕生日：12月7日
血液型：A型
身長：168cm
体重：50kg
格闘技：極限流空手（ただし、彼女なりにアレンジされている）
趣味：カラオケ（自分では上手いと思っているらしいが…）
登場作品：龍虎の拳2、K・O・F'94



▶こ、これが舞の扇子なのか?でかい、でかすぎるぞ。これで、殴られたら…。



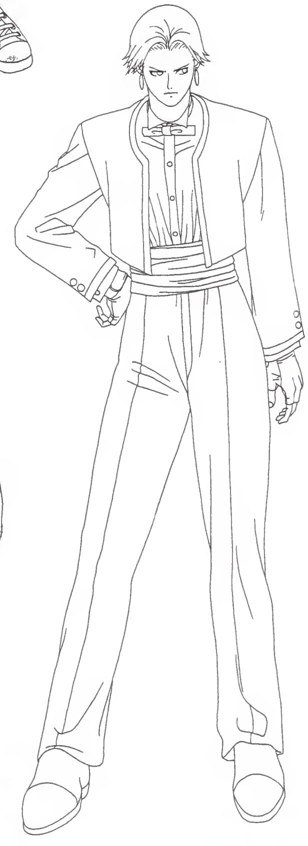
◀不知火流忍術の使い手、不知火舞。師匠は、由美○おるではないと思う。（笑）

不知火 舞

年齢：20歳
誕生日：1月1日
血液型：B型
身長：164cm
体重：50kg
格闘技：忍術
趣味：おせち料理をつくること
登場作品：餓狼伝説シリーズ（餓狼伝説Ⅰを除く）、K・O・F'94



▶キングは新作ゲームに登場する度に美しくなりますねぇ。恋をしているんでしょうか?。



◀あんなに頻繁に格闘がおこなわれてキングのバーは大丈夫なんだろうか?

キング（本名不明）

年齢：24歳
誕生日：4月8日
血液型：A型
身長：175cm
体重：58kg
格闘技：ムエタイ
趣味：ワイングラスコレクション
登場作品：龍虎の拳シリーズ、K・O・F'94



麻宮アテナ声優

長崎萠インタビュー

常に新しいことに挑戦して自分を高めていきたい

『K・O・F'95』からアテナの声を担当しているのは、現在、歌に舞台にと活躍中の17歳のフレッシュな新人、長崎萠ちゃん。まだあどけなさの残る笑顔が魅力的だが、いざ話してみると17歳とは思えないほどはきはきしていて、そのしっかりした大人の顔に驚かされた。

《プロフィール》
1978年6月21日生まれ／沖縄県出身／血液型B型
●エルスタッフプロモーション（桜井智も所属）に所属。現在、朝倉薫演劇団にて歌、日舞、演劇の勉強中。特技は剣道、水泳、趣味は手芸、読書、陸上。

アテナのアフレコは注射の時みたいにドキドキしました

―初めてのアフレコ、どうでした？

「すごく緊張しました。もともと私はこの世界に入ってまだ1年足らずなので、毎日初めてのことばかり。日々緊張の連続なんですが、その中でもアテナのアフレコの時はものすごく緊張しました」

―舞台で大勢の人の前に立つ方が緊張するのでは？

「舞台の場合は観客の方々の反応を感じることができるので、不安のない緊張なんです。どこか心地好い感じさえします。でも、アテナのアフレコの時はたった一人、ガラスの向こうでマイクに向かって声を出さなければならなかったので、初めのうちはとても不安でドキドキしました。ちょうど小さい頃注射される前にドキドキしたみたい感じです（笑）」

―初めのうち・・・、ということは段々慣れてきたのですか？

「注射も針がささる前はドキドキするんですけど、いざささってしまうと意外に平気。それと同じなのかもしれませんね。でも、リラックスしてアフレコすることができた一番の理由は、スタッフの方々が私の緊張をほぐそうといろいろ声をかけてくださったからなんです。初めての私が仕事をしやすいように気を使ってくださって…。本当に感謝しています」



剣道の経験のおかげで叫び声とかかけ声がうまく出せました

―緊張がほぐれたあとはスムーズに声が出せました？

「スムーズとはいえないかもしれませんが、精一杯頑張りました」

―特に難しかったのは？

「アフレコの時まだ映像の方ができてなくて、絵で説明をうけながら録音したのですが、雰囲気がつかみにくかったですね。それに、ほとんどのセリフが叫び声、かけ声などの短い言葉なので、感情をこめるのが難しいかったです。体全部を使って表現できる舞台と違って、声だけで表現するのは大変だなとつくづく思いました」

―それに叫び声、かけ声を出すのは女の子にとって難しいですよね。

「いえ、実はそうでもなかったんです。私はもともとスポーツが好きで、中学の頃、剣道をやってたんですが、剣道って"ヤーッ"とか"トーッ"とか気合いを入れる声を出しますよね。アフレコの時、そのノリを思い出しながらやれたので、うまく叫べた（?）のではないかと思います（笑）」

アテナ使い目指して日々練習に励もうと思っています

―アテナ2代目ということで、プレッシャーはありましたか？

「あっ、そうだったんですか（笑）？ 私、アテナの絵を見て、彼女がとても気に入ったんです。年も私と1つしか変わらないし、彼女を見ていると何だかこっちまで元気が出るような気がします」

―前の方の声を意識しました？

「残念ながら、知らなかったのでもので…。でも、知らなかった分、プレッシャーが少なかったのかもしれませんね。私なりに精一杯やったので、是非応援してください」

―もうアテナを使ってプレイしてみましたか？

「早くやってみたいとは思っているのですが、残念ながらまだなんです。もうすぐ事務所にネオジオのハードが来る予定なので、届いたら一人前のアテナ使いを目指して練習に励もうと思っています。いつになったら一人前に使えるようになるかわかりませんが（笑）」

〈5号のお詫びと訂正〉P80・橋本さとしインタビューで橋本さんの所属する劇団名が間違っていました。正しくは「劇団・新感線」です。お詫びして、訂正します











自分の好きな道を進ませてくれた両親に感謝してます

――ここで、アテナから離れて萌さんのことをうかがいたいのですが、この世界に入ったきっかけは何ですか?

「小学生低学年の頃から歌を歌うのが好きで、ずっと歌手になりたかったんです。その頃からこの世界は私にとって、憧れの世界でした。それでオーデションを受けてグランプリをいただいたのをきっかけに高校を中退して東京に出てきたんです。高校にいきながらだと中途半端になりそうな気がしたし、高校を卒業するのを待つのもじれったいと思ったから…。それに、何よりもその時やりたいと感じたことを一番優先したいと思ったんです」

――親元から離れて、1人暮らすということに不安はありませんでした?

「事務所の社長宅にお世話になっています。先輩の桜井智さんも高校生の時、3年間合宿してらしたということで、今、そのベットとお部屋を使わせていただいています。それに、もちろん、多少の心細さはありましたが、憧れの世界に入れるという期待の方が大きかったんです。私がいうのも何ですけど、うちの両親が本当にできた人なんです(笑)。私のわがままを聞いてくれて、黙って東京にいかしてくれたし、事務所の社長に『ものにならなかったら、お茶くみでも掃除でもさせてこき使ってください』っていったそうなんです。今時、こんな両親いませんよね(笑)」

――かわいい子供には旅をさせろという言葉そのままですね。

「ホントに。でも、黙って自分の思い通りにさせてくれた両親には言いつくせないほど感謝しています」

この仕事をしているといろいろな人に会えて毎日が刺激的です

――実際に東京に出てきてどうでした?

「こちらに出てきてもほとんど遊ぶ暇がないので、東京にきたという実感はあまりないんです。毎日の日課もそんなに変わらないですから。学校で机に座って勉強する代わりに、芝居の練習をしたり、発声練習をしたりしているだけなんです。ただ、学校で勉強するよりも今の方が何倍も楽しいですが(笑)」

――普通の高校生みたいに遊びまわりたいと思ったりすることは?

「全然思いませんね。逆に毎日いろいろなことが学べて楽しいぐらいですね。それに、この仕事をしてるといろいろな人に会うことができて、刺激的なんです。私の場合、まだいろいろな意味で未熟ですし知らないことも多いので、人に接するとホントにためになります。知識を得ることができると同時に、こんな生き方もあるんだとか、こんな考え方もあるんだとか、考えさせられるんです」

――何だか毎日毎日仕事に明け暮れて息をつく暇もなさそうですね。

「いいえ。そんなことはないですよ(笑)。オフの日ももちろんあります」

――オフの日は何を?

「昔から手芸が好きなんで、刺繍をしたり、洋服とかパジャマをつくったりしていますね。天気のいい日には事務所の社長さんや先輩方と買い物に出かけたりもします」

――桜井さんとは仲がいいんですか?

「仲がいいというより私の方がお世話になってばかりなんです。仕事でもいろいろアドバイスしてもらっています。この間の舞台では智さんを頼ってけなげに生きる自閉症の女の子の役で、私は初舞台だったんですが、稽古の時から本番まで智さんのエネルギーってすごいんです」

――それでは、仕事のうえでも智さんは目標?

「はい。お芝居でもそうですし、この間のコンサートもそう。私もはやく智さんのようになりたいです。10月、11月にはミュージカルに出演して、12月21日から24日は、私の初舞台の場所で智さんと一緒にクリスマスライブもやります。アテナの歌も歌うので、是非見にきてください」

――最後にこれからの豊富を聞かせてください。

「今、週に2、3回日舞の稽古をしてるんですが、とにかくいろいろなことを吸収していきたいですね。いろいろなことに挑戦して、もっともっと自分を高めたい。常に前にを向いていたいと思います」

――今日はお忙しい中、本当にありがとうございました。

(長崎萌の関連記事を96、97ページのネオジオニュースにも記載)

ファンレターの宛て先
〒112 東京都文京区水道2・13・2・201
㈱芸分社分室 ネオジオフリーク編集部「長崎萌ファンレター」係

ネオジオプロムナード

カセット&CD

格闘あり、アクションあり、スポーツありと選り取りみどりの豊富なラインナップの中から、あなたの気に入ったゲームを探してくれ！

NEO·GEO CD

NEO GEO TM

コンシューマータイトル 10月11日版リスト

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	カセット価格	CD価格	寸評
NAM-1975	46M	シューティング	SNK	¥13,800	¥4,800	テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべくシルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップする。
麻雀狂列伝ー西日本編ー	42M	麻雀	SNK	¥15,800	¥4,800	ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。生き別れた兄をさがし、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。
トッププレイヤーズゴルフ	62M	スポーツ	SNK	¥21,000	¥4,800	豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードは3タイプ。
ベースボールスターズプロフェッショナル	50M	スポーツ	SNK	¥18,000	¥4,800	メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレイで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。
マジシャンロード	46M	アクション	ADK	¥15,800	¥4,800	呪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物たちを再び魔導書に封じこめるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。難易度は高い。
ライディングヒーロー	46M	スポーツ	SNK	¥21,000	¥4,800	若き街道レーサーが賭レースを繰り返しながら鈴鹿を目指す、ストーリー仕立ての8時間耐久モードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。
ニンジャコンバット	46M	アクション	ADK	¥18,000	¥4,800	悪の忍者集団〝影一族を倒すため〝忍〟一族の生き残りジョー、ハヤブサが立ち上がる。闘いのなかでステージをクリアすると3人が仲間になる。忍法も使えるぞ。
ザ・スーパースパイ	55M	アクション	SNK	¥19,000	¥4,800	アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIAのロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。
サイバーリップ	50M	シューティング	SNK	¥18,000	¥5,800	突然、暴走を開始した軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがコロニーCO5に乗り込む。ラストに待ち受ける衝撃が圧巻。
ジョイジョイキッド	22M	パズル	SNK	¥13,800	¥4,800	ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。合計120フロアある。
リーグボウリング	26M	スポーツ	SNK	¥16,800	¥4,800	3Dタイプのボウリングシュミレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレーが可。
ゴーストパイロット	55M	シューティング	SNK	¥19,800	¥5,800	第二次世界対戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻を始めた。さあ、自国を守れ！
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	アクション	SNK	¥19,800	——	ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公の怪獣たちがビルや橋を次々にブッ壊して突き進んでいく。相手を倒したあとに出る被害総額がボーナスとして加算される。
戦国伝承	55M	アクション	SNK	¥19,800	¥5,800	戦国時代に討たれたはずの君主がワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！特殊能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。変身できるぞ！
ラギ	50M	アクション	ADK	¥19,800	¥4,800	美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。奇想天外な敵と罠がまちうける不思議な世界が魅力的。
ASOII	47M	シューティング	SNK	¥18,800	¥4,800	驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着、超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ。いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎるといえよう。
バーニングファイト	54M	アクション	SNK	¥19,800	¥4,800	米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！リアルな大阪風の町並みのなかで、ニューヨーカーな刑事が果てしない過激なアクションを繰りひろげる。
クロススウォード	50M	アクション	ADK	¥21,800	¥4,800	3Dのど迫力をふんだんに楽しめるアクションRPGアドベンチャー巨編。放浪の剣士が魔人ナウシズに挑む。剣の種類によって魔法を使うことができ、幻想的。
2020年スーパーベースボール	46M	スポーツ	SNK	¥21,800	¥5,800	西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手がサイバーエッグで大活躍する。
ロボアーミー	46M	格闘アクション	SNK	¥21,800	¥5,800	大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘルジード〟にマキシマとロッキーが挑む。攻撃には殴る、ぶつける、変形すると様々なバリエーションがある。
ラリーチェイス	46M	レース	ADK	¥23,800	¥4,800	パリ・ダカールラリーのコースを、レースデーターをもとに可能な限りリアルに再現。過酷な自然のなかを、超一流のラリーストになって、思いっきり激走しよう。
餓狼伝説	55M	格闘アクション	SNK	¥23,800	¥5,800	人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディー、ジョーのなかから1人を選んで、8人の格闘家たちと戦う。2人で協力して戦うことも可能。
フットボールフレンジー	48M	スポーツ	SNK	¥23,800	¥5,800	48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス&ラインなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。迫力満点のクローズアップ画面あり。
サッカーブロール	46M	スポーツ	SNK	¥21,800	¥5,800	近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。殺人シュートあり、パンチ攻撃ありと、なんでもありありの過激なバトルサッカーに酔え！
ミューテイション・ネイション	45M	アクション	SNK	¥21,800	¥5,800	舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した、強大なミュータントたちに戦いを挑む。連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。
ラストリゾート	45M	シューティング	SNK	¥22,800	¥5,800	恐怖のウイルスから人類を救うため発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高機能ユニットとウエポンを駆使し超巨大メカを撃破せよ。2種類のため打ちが可能。

*価格はすべて税別です

*容量はカセットの容量を掲載しています。

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	カセット価格	CD価格	寸評
ベースボールスターズ2	68M	スポーツ	SNK	¥23,800	¥5,800	シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかにはでになった。大事な場面で起用できるスペシャル選手やホームランを狙える"パワーバット"を使えば1打逆転のチャンスあり！
ニンジャコマンドー	54M	シューティング	ADK	¥23,800	¥4,800	時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！時代をかけろ！
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	74M	アクション	SNK	¥25,800	¥5,800	人類が生んだ環境汚染によって、突然誕生した、巨大で個性的な6大モンスターが日本の6大都市をぶち壊しながら、壮絶なバトルを展開するプロレス風格闘ゲーム。
アンドロデュノス	34M	シューティング	ビスコ	¥23,800	――	ネオジオ初の横スクロールシューティングゲーム。敵キャラを捕らえることによって、武器を自由に変えることができるのがウリの一つだ。グラフィックはキレイの一言。
ワールドヒーローズ	82M	格闘アクション	ADK	¥25,800	¥4,800	史上最強の英雄は誰なのか？この問いに答えに出すため8人の英雄が時を越える。従来の格闘ゲームにはない"デスマッチモード"が追加され過激なバトルが楽しめる。
ビューポイント	72M	シューティング	サミー工業	¥25,000	¥5,800	斜め見下ろしタイプの、全く新しい3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫り来る。ため打ち、バリアでのりきれ！
龍虎の拳	102M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	拉致された最愛のユリを救うべく、サウスタウンに乗り込むリョウとロバート。主人公はこの2人だが、敵である8人のキャラも使える。新たに増えた超必殺技も魅力だ。
得点王	54M	スポーツ	SNK	¥23,000	¥5,800	12のナショナルチームが世界一をめざして激突！華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなスーパープレーが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。
餓狼伝説2	106M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	シリーズ第2弾。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。
戦国伝承2	74M	アクション	SNK	¥25,000	¥5,800	前作に引き続き怪しい横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦い挑む。刀の攻撃が多彩になった。
ファイヤー・スープレックス	106M	スポーツ	SNK	¥28,000	¥5,800	迫力のあるビックキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独特の技、はては反則に近い飛び道具まである。
ワールドヒーローズ2	146M	格闘アクション	ADK	¥28,000	¥5,800	新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて戦う。相手の道具を跳ね返す「飛び道具返し」や相手の投げを返せる「投げ返し」が新たに追加された。
サムライスピリッツ	118M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	"斬る"ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。"怒りゲージ"が一定のダメージを受けるごとに上昇、頂点に達すると、攻撃力がアップする。
餓狼伝説スペシャル	150M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。キャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増え、新しい技も追加された。
ミラクルアドベンチャー	90M	アクション	データイースト	¥25,000	――	データイーストのネオジオ参入第一弾のソフト。ヨーヨーを初めとする様々な武器を用いて主人公がさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。
龍虎の拳2	178M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥6,800	極限流空手、忍者、モンゴル相撲を使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。
フライングパワーディスク	74M	スポーツ	データイースト	¥25,000	¥5,800	選手が1対1でディスクを投げあい相手のゴールに入れたら、得点というテニスとサッカーを合せたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。必殺シュートもある。
ファイターズヒストリーダイナマイト	122M	格闘アクション	データイースト	¥28,000	¥7,800	「ファイターズヒストリー」の続編。自称ケンカ百段の高校生をはじめ個性的なキャラが13人登場。どのキャラにも必ず1カ所弱点があるのが人間くさい。
得点王2	106M	スポーツ	SNK	¥28,000	¥7,800	前作よりさらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48カ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、336通りのサッカーが楽しめる。
ワールドヒーローズ2JET	178M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥6,800	リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。1キャラで4種類のパラメータが選択できるようになった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。
トップハンター	110M	アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	2ラインシステムをとりいれた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊を退治する。伸び縮みする腕がユニークだ。
ソニックウィングス2	102M	シューティング	ビデオシステム	¥28,000	¥6,800	実在する戦闘機に乗って世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカと個性的なものがそろう。
痛快ガンガン行進曲	178M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥6,800	不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんて全く通じない。前後左右に広がるフィールドで、屁理屈抜きにガンガンに殴れ！蹴れ！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	196M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥7,800	SNK歴代のキャラが集結して格闘大会に挑むという画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うのが特徴。全8チームで、使えるキャラは総勢24人にものぼる。
真サムライスピリッツ	202M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。
ダンクドリーム	94M	スポーツ	データイースト	¥28,000	¥5,800	3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10カ国のなかから好きな国を選ぶ。ダンクシュートのほかに、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。
ギャラクシーファイト	169M	格闘アクション	サンソフト	¥29,800	¥7,800	滅びつつある世界を救おうと、8人のユニヴァーサルウォリアーが立ち上がった。忍者、宇宙海賊などキャラも個性的で、画面は左右にどこまでもスクロールする。
クイズ キング オブ ファイターズ	122M	クイズ	ザウルス	¥29,800	¥5,800	SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！　謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちのゲームシティーに集結する。
パワースパイクスII	82M	スポーツ	ビデオシステム	――	¥5,800	男子、女子、ハイパーと3つのモードがあるバレーボールゲーム。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブと必殺スパイクを打つ。
ダブルドラゴン	178M	格闘アクション	テクノスジャパン	¥29,800	¥7,800	アクションゲーム「ダブルドラゴン」が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。ボスキャラ2人が使えるようになり、極小のキャラで闘うチビキャラモードも増えた。
雀神伝説	82M	麻雀	エイコム	――	¥5,800	RPG仕立てのマージャンゲーム。主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器や道具でチーはパワーアップ！もちろんお約束のHなシーンもあるよ。
餓狼伝説3	266M	格闘アクション	SNK	¥32,000	¥8,800	シリーズ第4弾で最新作。3ラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。
クロススウォードII	70M	アクション	ADK	――	¥5,800	シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人選び、復活した魔人ナウシズと戦う。新しくジャンプができるようになったことで技の幅が大きく広がった。
パズルボブル	32M	パズル	タイトー	――	¥6,800	下段にある発射機からさまざま色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡がつながるとそれらは消える。直接消えない泡を壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。
風雲黙示録	190M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが個性あふれる武器で過激にバトル！家庭用ではボスキャラの真・獅子王が使えるぞ。
得点王3	158M	スポーツ	SNK	¥29,800	¥7,800	シリーズ第3弾。参加国も64カ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な爽快感に酔え！
ワールド・ヒーローズ・パーフェクト	226M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥8,800	時空をまたにかけた16人の英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義などで攻撃の幅も広がった。CD版では各種のプレイモードも追加され楽しさも倍加！
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	—	麻雀	ビデオシステム	――	¥7,800	6人の女の子と謎のボスキャラ3人の全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。CDにはアルバムモードがあり一度クリアすれば好きな絵を自由に見れる。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	250M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	3人のキャラを入れ替え、再び繰り広げられるSNKオールスターによる格闘の祭典。今回からエディットモードが採用され、自由にチームが組めるようになった。

ネオジオニュース No.6

速報

SNK、セガとクロスライセンス契約締結

　㈱エス・エヌ・ケイは、㈱セガ・エンタープライゼスとクロスライセンス契約を締結した。

　このことにより、バーチャファイター、デイトナUSA、ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグをはじめとする数々のヒット作を出し続けているセガの開発するゲームタイトルが、ネオジオに移植されることになる。つまり、ネオジオソフトのラインナップが、より充実することはいうまでもない。

　しかし、クロスライセンス契約である以上、当然のことながら、ネオジオゲームタイトルからセガサターンへの移植発売も、同時におこなわれることになる。


◀このゲームももしかしたら…

　このことに対するネオジオユーザーの反応は、SNKが他機種ハードへのライセンス契約はおこなわないとしていたため、かなり微妙だ。そこでSNKより各プレス宛てに送付されたリリースより、他機種への移植に言及している部分を紹介しよう。

　『～他機種への移植に関してこれまで当社は、業務用として開発したゲームのクオリティ保持がユーザーに対する責任と考え、他機種ハードへのライセンス契約はおこなわないとしておりました。しかしながら、ユーザーからの強い移植要望の声も日々数多く寄せられており、改めて移植可能な家庭用ゲーム機としてセガサターンを技術的に検討した結果、セガサターン専用のソフトウェアとしてならユーザーの方々にも納得していただける形での提供が可能であると判断し、今回の契約となりました』としている。

　具体的なゲームタイトルについてはまだ未定で、今後両社の話し合いによって決定していくようである。

　色々とご意見のある方もいることかと思うが、セガのゲームタイトルがネオジオでプレイできるというのも大きな魅力のはず。ここは、ギブ・アンド・テイクということで、この契約を歓迎してみてはどうだろう?

速報

タカラがネオジオに参入決定! 第1弾は「ちびまる子ちゃん」だ

　9月中旬におこなわれたAMショーにおいて、タカラがネオジオに参入することが判明した。

　タカラといえば、SNKが既に発売している格闘アクション、『餓狼伝説』シリーズをスーパーファミコンやメガドライブに移植したことでも有名。

　また、最近では他のハードで『闘神伝』という3Dポリゴン格闘ゲームを発売し、好評を博している。

　今回、ネオジオ参入第1弾として、人気TVアニメ「ちびまる子ちゃん」を題材にした『まる子 デラックスクイズ(仮称)』というバラエティークイズゲームの発売を予定している。

　制作の方も順調らしく、AMショーで見た限りではかなり完成しているような印象を受けた。

　これ以降もタカラは完成度の高いソフトを供給していきたいということなので、ネオジオユーザーは期待したいところだ。

コスパ情報

はやくも次回のコスパ決定 けだるい秋を吹き飛ばせ!

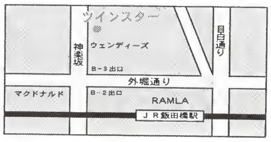
　9月3日、東京六本木「ヴェルファーレ」で4回目のコスパがおこなわれた(詳細は124ページ)ばかりだが、その爆発的な人気に応え、はやくも次のコスパの予定が決まった。内容は従来通りで、コスプレダンスパーティーがメイン。各種イベントも盛り込まれ、ゲストの予定もあるので、今から楽しみだ。参加費はいずれの会場も前売り3000円(当日は男性4000円、女性3500円)となっている。それでは日程を紹介しよう。


◀回を重ねるたびに盛り上がる

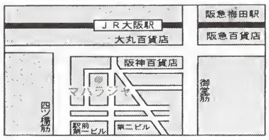
10月15日(日) コスパ in ツインスター
場所/東京都神楽坂
時間/開場13時30分
　開演14時
前売り/9月4日より10月14日まで全国のチケットぴあにて販売
☎03-5387-6781

11月5日(日) コスパ in 大阪マハラジャ
場所/大阪府北梅田
時間/開場13時30分
　開演14時
前売り/9月4日より11月4日まで全国のチケットぴあにて発売
☎06-633-3261
＊現在、コスパ in 大阪マハラジャいきバスツアーを募集中。詳しくはコスパショップまでお問い合わせを。
☎03-3770-3383

12月17日(日) コスパ in ツインスター2
場所/東京都神楽坂
時間/開場13時30分
　開演14時
前売り/10月16日から12月16日まで全国のチケットぴあにて発売
☎03-5387-6781



▲ツインスター
新宿区神楽坂2-11
〈交通〉JR中央線、有楽町線、東西線「飯田橋駅」より徒歩約5分



▲マハラジャ
大阪市北区梅田区梅田1-9-20
〈交通〉JR「大阪駅」、「阪急梅田駅」より徒歩5分

舞台情報

アテナ役の声優長崎萠が舞台でアイドル歌手を熱演

　9月12日から17日まで、新宿スペース107でおこなわれた朝倉薫演劇劇団'95スペシャル「権三物語　母子編」



▶歌に演劇に大活躍の萌ちゃん！

に、「K・O・F'95」でアテナの声を担当した長崎萌が出演した。

物語は失踪した母を探すために女装してアイドルを続ける男の子と、その父親が巻き起こすユニークなコメディで、要所要所にギャグが盛り込まれ、全体に飽きさせないスピーディーなストーリー展開だった。

しかも、主演の男の子は、今人気の「ドラゴンボール」のクリリン役の声優としても有名な田中真弓さん。小柄な体からあふれ出す歯切れのいい演技が観客を楽しませた。

肝心の長崎萌だが、役柄は新人アイドルで、彼女の現在の状況そのまま。最近歌手デビューしたばかりという初々しい歌声も舞台で披露してくれた。

これからの活躍が楽しみの新人だ。（関連記事が72、73ページに記載）。

ゲーム大会情報

サイトロンKOF'95大会ネオジオフリークが優勝！

9月21日、サイトロン&アート主催の「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95最強王座争奪戦」（優勝賞金30万、準優勝15万円）がおこなわれた。

出場したのは、ゲーム遊Ⅱ、ファミ通、覇王、サターンマガジン、ログイン、アーケードゲームマガジン、マル勝、電撃、ベーマガ、ネオジオフリークなど編集部10チーム、コスプレ2チームの計12チーム。賞金が高いとあって、各チームとも助っ人を要請したらしく、編集部だけでチームを組んできたのは、恐らくうちと、ファミ通チームくらいだろう。試合は3つのブロックによるトーナメント方式で上位3チームを選出し、その後3チームの総当たり戦をおこなうというもの。

わが編集部は、前回のサイトロンの大会（餓狼伝説3～最強王座争奪戦＝出場モリスケ）でも、9月6日のSNKの大会（K・O・F'95＝詳細は125P）でも準優勝と、なかなか真の実力が出せない（？）でいる。

ネオジオ専門誌で、しかも攻略がウリのネオジオフリークとしては、今回こそ名誉挽回！　と普段にも増して習練を積んで会場入り（実は、とにかく優勝しろという編集長の至上命令が出ていたのだ）。

さて、メンバーだが、本誌の攻略スタッフのジェイケイ（如月影二）、モリスケ（八神庵）鷹（草薙京）、の3人。使用キャラは、鷹、ジェイケイがかなり使いこんでいる持ちキャラ。ただしモリスケだけは今回の大会で勝つために、直前になってキャラをアテナから庵に変えた。

それもこれも、SNKの大会で不覚を取って敗れたファミ通チームに雪辱を果たすためだった…。

1回戦は対コスパチーム。その得体の知れない雰囲気からして、ひょっとして強いかも…との情報もあったが、いざ闘ってみると鷹があっさり3人抜きで勝利。しかしこの時、意外なニュースが。あのファミ通チームが1回戦で敗れてしまったのだ…。目標を失ったわが編集部は、ちょっと拍子抜け。

気を取り直して2回戦。相手は、マイコンBASICマガジンチーム。今回の1番手、ジェイケイは、京にダメージを与えたものの惜しくも敗退。しかし、そのあとを継いだ中堅、鷹が弱った京を含めハイデルン、アテナをまたも3人抜き。危なげない闘いぶりで決勝リーグに駒を進めた。

他の2ブロックの勝者は、ゲーム遊Ⅱ、アーケードゲームマガジンチーム。この3チームで総当たり戦の火ぶたが切って落とされた。

わがネオジオフリークの最初の相手はアーケードマガジンチーム。相手はすでにゲーム遊Ⅱチームに負けてあとがないとあって必死。

まず、ジェイケイが難なく相手先鋒、京を破るが、中堅ハイデルンに敗退。その後、鷹が順当にハイデルン、チンを撃破して見事勝利！　優勝まであと1つと迫る。後はゲーム遊Ⅱチームを倒すだけ…。

決勝は先鋒に鷹。その力はとどまるところを知らず、相手チームの庵、京を難なく破り2連勝するが、最後のケンスウに敗退。

〃おもむろ〃に次鋒のジェイケイが登場。ほどなくケンスウを葬り去り、念願の優勝（というより、念願の30万円）を手にした。

終わってみると、結局エースのモリスケは一戦もしないままの楽勝。

優勝賞金の30万円をしっかりと手にしたのだった。



▼出演者みんなで記念撮影！



▲左からモリスケ、ジェイケイ、鷹。決勝戦とあってジェイケイの顔には緊張感がみなぎっているが、このあと数秒後には優勝を決め小躍りする！

メーカー情報

ザウルスがインターネットでホームページを公開する

ステークスウィナー、超鉄ブリキンガーでおなじみのザウルスが、10月中旬からインターネットでホームページを開設することになった。気になる内容の方だが、大きく3つに分かれている。

まず、ザウルスのゲームに関してのページ。今までに発売されたタイトルの紹介はもちろんのこと、新作の情報もどこよりもはやく手に入れることができる。第1回目ではブリキンガーの開発の模様をグラフィックで見れるそうなので、今から楽しみだ。

次にユーザーページ。これは、ホームページを見たユーザーからの意見や、ザウルスのに寄せられたハガキなどで構成される。また、ゲームを素材にした4コマ漫画の掲載などユニークなページに仕上がる模様。その他、ユーザーからのイラストを掲載するページもあるそうなので、絵に自信のある方は参加するといいだろう。

最後はザウルスの会社紹介のページだが、ここでは人材募集の案内もあるそうなのでまだ就職のあてがない！　という方はぜひ御覧ください。

〈アクセス先〉http://www.egg.or.jp/saurus/

テレフォンサービス一覧表

●SNK
東京　03（5275）6200
大阪　06（339）0110
［AM9:00～PM5:00（月曜除く）］

●ADK
048（775）2347

●テクノスジャパン
03（5343）5605

●ザウルス
03（3222）1734

●ビデオシステム
075（723）1544

●データイースト
03（3398）5317

●ビスコ
03（3554）0124

〈5号のお詫びと訂正〉P86・ネオジオニュースのレコーディング情報で出演者の氏名に一部誤りがありました。正しくは前塚厚志、臼井雅基です。お詫びして訂正します。

あらゆる角度から
NEO・GEOCDを
徹底チェック!!

〔NEO・GEOCD〕
モニターリポート発表

今号は、発刊号で募集した5名のNEO・GEOCDモニターからのリポートを紹介しよう。ここに掲載するリポートは、NEO・GEOCDというハードを知るうえで、決して聞き過ごすことのできない「生の声」だ。

指に優しいコントローラー 低ランクでもED見れる

●橋場理奈さん（北海道）

周囲の影響を受け、自分がアーケードの格闘ゲームをプレイするようになって1年近く経ちます。友人がプレイしていた「サムライスピリッツ」がきっかけでした。それまではどれも同じように見えていた格闘ゲームですが、実際に自分でキャラクターを動かし、技を出した時は「上手くいえないけど、なんか凄い！」と、単純に感動したのを覚えています。

ですが、ゲームセンターというのは、未だに女性一人では足を踏み入れにくい場所であるように思えます。利用客はほとんど男性で、そこに女一人で立ち寄った時の「何で、ここにいるの?」的な視線には、なかなか嫌なものがあります。また、せっかくいっても、お目当てのゲームに限ってやたら上手い人がプレイしていて、後ろで待っているのも何だか居心地が悪く、結局何もできないで帰ってしまうこともありました。

こんな状況と、自分の年齢的なものが相俟って（?）ゲーム歴ばかり長くなり、腕の方はさっぱり…、という情けない状態が続いていました。あ、いえ、今でもさっぱりですが。

前置きが長くなりましたが、私がネオジオCDを推す理由は、大体こんなところです。つまりゲームセンターで人気のゲームが、自分の家で好きな時に好きなだけプレイできる。CPUのレベルが変えられるから下手でも何とか進める。「今月のオーバースウェー攻撃」もやりたい放題（笑）。ということなしです。

ネオジオCDのコントローラーはなかなか扱いやすくて良いです。ボタン同時押しは少々やりにくいのですが、十字キーが今までのゲーム機にはない形で、長時間プレイしていても親指が痛くならないのが嬉しいです。

それからイージーモードでクリアしても、ちゃんとエンディングは見せてくれるので嬉しかったです。他機種に移植された格闘ゲームを何作かプレイしたことがありますが、ノーマルモードもしくはそれ以上のレベルでクリアしないと、エンディングが見られないものがほとんどでしたから。

巷で不評のCDローディング時間の長さですが、私は攻略記事のページを探す時間にあてていたので、それほど気になりませんでした。電源を入れてからタイトル画面が出てくるまでの時間はさすがに長いと思いましたが…。

家で攻略記事を読みながらプレイするようになって思ったことなのですが、今度付録か特集で「格闘ゲーム用語一覧」のようなものを出していただけないでしょうか?　今更ですが。

「KOF'94」をプレイすることが多かったのですが、CDオリジナルモードがないのが残念でした。'95に期待しています。個人的には最近定番になりつつある（?）ちびっこモードを希望しています。

気になるロード時間 音楽が自由に聞けていい

●阿部稔彦さん（神奈川県）

まずネオジオCD本体についてだが、値段は高くもなく安くもなくといったとこなのだろうが、性能に他の次世代機より劣るところがある。ロード時間の長さである。これはCDであるため、容量が多いので仕方のないことなのだろうが、満足できるものではない。

ロムカセット版のネオジオと比較すると、一番目に感じる点である。僕の意見としては、本体価格が今より高くなってもよいからロード時間を短縮する改訂版を出すべきだと思う（CDソフトはもともとロムカセットよりも圧倒的に安いのだし）。

次は画像についてである。グラフィック自体はS端子・RGBで接続すればアーケード版と見劣りはしない。しかし、ネオジオCDには静止画が発生する。これはネオジオCDだけにというわけではなく、他のCDゲーム機にも必ずといっていいほど存在するのだが、結構気になる。

特に嫌なのが、「餓狼伝説3」のバトル開始直前の静止画である。「GO」の文字が出て始まったかと思ったら、一瞬真っ暗になるのである。まあ、こういうのは慣れればさほど気にならないが。

次は音楽について。音楽はCDだけあって優れている。アーケード版と少し変えられているものが多く、それでいて結構よい。

聞きたい曲・音・声を自由に聞けるのもいい。これはロムカセット版にはなく、とてもいいと思った。また、歌が入っているゲームソフトもあり（KOF'94）、とても面白かった。

次に操作性。本体に付属のパッドは格闘ゲームには使いづらい。特に同時押しが必要となってくるゲーム（サムスピ、餓狼など）ではなおさらだ。そこでジョイスティックだが、コントローラープロはレバー部分が少し固めである。ゲームセンターと同じのを望むのなら、他社製から連射装置つきのものも出ている。

最後に僕から見たお勧めの

ゲームを紹介する。

〈真サムライスピリッツ〉

チャンバラの格闘ゲーム。一発逆転がすごい。あまり上手でなくとも、それなりに勝てるし、楽しめる。

〈K・O・F'94〉

チーム制、3対3の格闘ゲーム。ロード時間が他のゲームより長めだが、それに見合うおもしろさがある。友達とやることを特にお勧めする。盛り上がること間違いなし。

〈パズルボブル〉

玉の色をそろえて消していくパズルゲーム。ルールは単純ながらも、内容は奥深く、一人でも充分楽しめるゲーム。

〈ワールドヒーローズシリーズ〉

普通の対戦格闘ゲーム。個性的なキャラが多く、とてもおもしろい。最新作「WHパーフェクト」は色々なシステムを取り入れており、とても奥が深い。

最後にひとこと。最近、CDしか発売されないゲームが増えている。ロムカセット版しか持っていない人のためにも、平等に発売してもらいたい。

NEO・GEOCD メリット、デメリット

●五十嵐健吾さん（東京都）

僕はNEO・GEOのゲームは好きでしたが、今まではゲームセンターや友人の家でしか、プレイしたことがありませんでした。

それまでのネオジオゲームのイメージは、魅力あふれるキャラクターと、やはり看板である格闘ゲームが印象的でした。しかし、今回初めてNEO・GEOCDをプレイした時の感想としては、とにかくデータの読み込み時間が長いのが目についてしまいました。

どうしてもネオジオのゲームは容量も大きいし、ロムカセット（約29，000円）とCDソフト（約5，800円）の値段の差を考えると多少のデメリットは仕方がないかもしれませんが、せめてもう少し早くならないでしょうか？ 友人のNEO・GEOCDユーザーに聞いても、やはり一番気になるそうです。

ここまで、NEO・GEOCDの悪い所を書いてきましたが、CDになったことで、メリットもたくさんあると思います。

まずCDなので音が非常に良いこと、キャラクターの声もよりはっきり聞こえるし、ゲーム音楽や声優さんのファンにはたまらないと思います。特に、NEO・GEOの同梱の音声出力は、モノラルだったのでステレオが標準で同梱されているのはうれしかったです。

さらに、過去の名作が安価で楽しめるのもうれしいです。昔のゲームは容量も少ないので、NEO・GEOCDの弱点である読み込みもあまり気にならないし（物によっては一括で読み込む）、ロムカセットでは手に入りにくいソフトも、CDで新しく発売されたりしてうれしいかぎりです。

確かにテンポが重要視される、格闘アクションゲームのようなジャンルではNEO・GEOCDは厳しい所があるが、今後発売が予定されているサムライスピリッツのRPGゲームや、CDロムマガジンなどはCDでしかできない企画だとおもっているので、本領を発揮してくれると、信じています。

とにかく、懸賞にまったく当たったことのなかった、僕がNEO・GEOCDのモニターに選ばれてネオジオフリークに感想文（？）を書くことになるとは夢にも思いませんでした。

僕も投稿などでバックアップしますので、編集部のみなさんも体に気をつけて、これからも楽しいネオジオフリークを作り続けてください。稚拙な文章で申し訳ありませんでした。

待ち時間はデモを見て パッドがかなりきつい

●阿久津和則さん（埼玉県）

ネオジオのゲームは、アーケードでプレイしただけだったので、ロムカセットとの比較とかはできないけど、やはり色々といわれているローディング時間は、真サムライスピリッツをプレイしたのですが、ちょっと長いと感じました。

これはゲームによって違うのだろうか？ 他のゲームはやってないので、よく分からないが、多分同じなのだろう。それからロムカセットのローディング時間がどうなっているのかも気になる。友達は待ち時間はほとんどないといっていたが、これは実際にプレイしてないのでなんともいえない。

ただソフトの値段を考えると、多少のローディングの待ち時間は仕方ないかな、という気がする。

ロムカセットのソフトはCDの4倍くらいするので、それくらいのデメリットにはやはり目をつぶるしかないだろう。

真サムライスピリッツは、待っている間に3分割したキャラの絵合わせのようなデモがあるので、退屈はしない。何回に一回ちゃんとそろうかとか、次に合うキャラは誰か、などと考えながら見ているのも、結構楽しいもんだ。絵もぬいぐるみのキャラになっていてかわいいし。

ただパッドがきつい。コマンド入力をミスることも時々あるが、ボタン同時押しがどうしてもできない（かなりミスるというか、CPU戦などの実戦ではほとんど使えない状態）。これはパッドが悪いというより、パッドの形状を無視したコマンド設定のせいじゃないかという気がする。とにかくこれではゲームができない。

まあ、これはジョイスティックを買うしかないかなということで、自分で解決するしかないようだ（そういえば4号の今月のオーバースウェー攻撃に同時押しがしやすいパッドの作り方が載っていた）。

音楽は好きな曲を好きなときに聞けるので、とてもいい。特にCDオリジナルの音楽で、音もいいので、結構気に入っている。ロムカセットはアーケードと同じ音楽が入っているらしいが、できればそっちの方も入っていたらよかったと思う（ぜいたくか？）。

メモリーカードも欲しい サウンドは文句なし！

●木下多津子さん（福井県）

私は驚きました。自分がモニターに当たった事を、一度も当たらなかった私にとって信じられずに『ネオジオフリーク』を持ったままボー然としたくらいです。家に帰ると『NEO・GEOCD』が置いてあって、本当にモニターに当たったんだと、思わずうれしくなりました。

さっそく次の日にゲームショップに行き、私の大好きな『餓狼伝説3』を買ってきました。始める前にバックアップメモリーを初期化して、本体にセーブする事を知りました。普通は、RPGとかにはソフトにセーブ機能があるのに、本体に記録して電源を切っても消えないゲームを初めて見ました。しかし私は、二週間データがもつとしても、ソフト自体にできた方がいいと思います。そんな事をいわれてもCDにバックアップをつけるのはとても大変かもしれない、無理かもしれない、それに別に『餓狼』みたいな、格闘アクションにはいらないと思う。でも、もう少ししたら、RPGもでるし。そう考えると、必要だけどセーブが二週間しかもたないし、忙しい人には忘れてしまいそう。

そこで私はCD本体の方に『メモリーカード』をつけた方がいいと思いました。

もう一つは、ソフト自体の事になりますが、『餓狼3』のバトルが始まった時に一回一回画面が一瞬だけ消える事です。あれは、やっている時にとってもジャマになります。何か理由があっての事と思いますのであまり言いません。

私がとってもいいと思ったのは、本体でCDが聴ける事です。いちいち動かずにコントローラーひとつで操作できて、便利です。ソフトの曲も聴けてその上、プログラムやリピート演奏までついている。

他のゲームにないキレイな画面、アーケードと同じ気分が味わえます。それにCDだから、ソフトがジャマにならずCDラックに入ってとってもすっきりします。

最後に読み込みが遅いことです。読み込んでいる時に、絵とかで楽しいけど、やっぱり何だか気になってしまいます。早い時は早いし、遅いときはすごく遅いです。この間を短縮できたらいいなと思いました。いろいろ本体に悪口が多かったと自分でも反省しています。こんなのは、初めてなので何を書いたらいいのか、分かりません。でも悪い所を変えれば、きっといい機械になると思います。

ネオジオフリーク様、SNK様、本当にいい体験ありがとうございました。そしてまた、私たちを楽しませて下さい。これからもがんばって下さい私も応援しています。

1カ月という短い期間に、みなさん本当によくチェックしてくれたと思います。

内容としては、操作性、画像、ロード時間、音楽といろいろな部分について、率直な意見を述べていただけました。

本当にどうもありがとう!!

NEO・GEOソフト読者人気ベスト20!

強い、強すぎる! K・O・F'95独走トップ!!

NEO・GEO ソフト人気 Best 20

2回目の「NEO・GEOソフト人気ベスト20」ですが、今回も、『K・O・F'95』の強さが光りました。

今回は上位の順位に変動があまりなく、前回同様、格闘ゲームが強さを見せつける形になりました。前回同様、パズルゲームのパズルボブルが7位と健闘しているのが目立ちます。

注目すべきはパルスター。シューティングゲームファンの熱い要望により、今回16位にランキングされました。

個人的にはもう少し色々なジャンルのゲームにも頑張ってもらいたいです。

毎号受けつけているので、みなさんもぜひご投票を!! NEO・GEO、NEO・GEOCDを問わず、好きなゲームソフトを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK! 順位も忘れずにつけてネ!!

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「ソフト人気投票」係

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント(P)
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	924P
2位(〃)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	265P
3位(〃)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	238P
4位(5位)	餓狼伝説 3	SNK	格闘アクション	197P
5位(4位)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	183P
6位(〃)	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	131P
7位(〃)	パズルボブル	タイトー	パズル	125P
8位(〃)	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	124P
9位(〃)	天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	121P
10位(〃)	龍虎の拳 2	SNK	格闘アクション	107P
11位(〃)	ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	96P
12位(〃)	ソニックウィングス 2	ビデオシステム	シューティング	86P
13位(〃)	餓狼伝説 2	SNK	格闘アクション	75P
14位(〃)	ビューポイント	サミー工業	シューティング	58P
15位(〃)	クロススウォードII	ADK	アクション	47P
16位(—)	パルスター	エイコム	シューティング	45P
17位(18位)	ワールドヒーローズ 2	ADK	格闘アクション	38P
18位(16位)	ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	27P
19位(17位)	ラストリゾート	SNK	シューティング	22P
20位(19位)	ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	格闘アクション	18P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

前号のベスト20の表内でWHPのメーカー名が間違っていました。ただしくはADKです。お詫びして訂正いたします。

CLUB HOUSE／HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

～コンシューマーハイスコアコーナー～

全国のネオジオユーザー！
最強を自負するアスリートよ！
栄光を自分の手でつかめ!!

餓狼伝説 3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
テリー・ボガード	ドワハスギ・宮崎県	1,837,700	ALL
山崎竜二	M．Y・福島県	1,675,900	ALL
秦崇雷	M．Y・福島県	1,630,500	ALL
ブルー・マリー	部長アキヤマ・東京都	1,616,600	ALL
ジョーヒガシ	とるこ・新潟県	1,639,300	ALL
ギース・ハワード	ださ坊・群馬県	1,351,100	ALL

真サムライスピリッツ

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
服部半蔵	聖フェアリオン・愛知県	613,630	13人目最終戦
ガルフォード	忍者君・埼玉県	582,230	ALL
覇王丸	AIR・茨城県	277,510	最終面

K・O・F'94

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
日本チーム	しみす・群馬県	343,760	ALL
イギリスチーム	サイレン'S・岡山県	241,350	最終面

龍虎の拳 2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
キング	キング命・広島県	2,052,080	ALL
リョウ・サカザキ	乱デ舞一・東京都	1,796,110	ALL

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオ－ディオ	キャラ勝ち君・岐阜県	15,712,000	ALL
ジャンヌ＝ダルク	下僕・京都府	11,486,200	ALL
服部半蔵	へぼスコア・東京都	42,368,400	チビキャラALL

ギャラクシーファイト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジュリ	おもむろ・東京都	1,656,300	ALL
ルーミ	ルーミの会・兵庫県	1,224,500	ALL

ファイターズヒストリーダイナマイト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
溝口誠	M?Y・福島県	1,075,000	ALL

パズルボブル

プレイヤー	スコア	備考
バブル左ェ門・埼玉県	280,127,330	ALL

ビューポイント

プレイヤー	スコア	備考
H．T・奈良県	2,676,310	ALL

ソニックウィングス 2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
F－14	飛行機野郎・神奈川県	1,480,700	2－5

ポイントランキング上位者、紙上で紹介

2回目の『クラブハイスコア』いかがでしたでしょうか？ 今回は餓狼伝説3に応募が集中したせいか、その他のランキングにあまり変動が見られませんでした。

1位を3カ月間維持したプレイヤーには、編集部より記念品をお送りいたします。また半年に1回ポイントランキング上位3名を紙上で紹介しますので、みなさん、ふるってご参加ください！

募集要項は以下のようになっています。

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします。（クリアしなくても可）。

●ハードはNEO・GEO、またはNEO・GEOCDのどちらでもOK！ 楽勝です。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法＆スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、ゲーム名の下に＊印があるものは、対人戦のスコアが残ってしまうため、VTRのみ集計いたします。

●ゲームランクは不問です。（稼げるランクをさがしてね）

●締切りは毎月15日ですが、随時募集しています。

●引き続き次のゲームを対象とさせていただきますが、現在、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断りしておきます。

①龍虎の拳2
②餓狼伝説3
③真サムライスピリッツ
④K・O・F'94
⑤K・O・F'95
⑥ワールドヒーローズパーフェクト
⑦ギャラクシーファイト
⑧ファイターズヒストリーダイナマイト
⑨ビューポイント
⑩ソニックウィングス2
⑪パズルボブル

K・O・F'95 募集開始！

今回は全体的に変動が少なかったコンシューマーハイスコアでした。その中でも、餓狼伝説3はやはり、人気が高く、応募者のほとんどが集中してしまいました。応募の少ない餓狼伝説3以外のゲームが狙い目かもしれません。

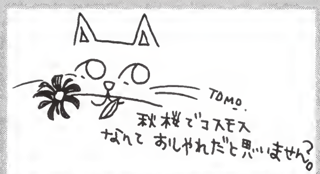
次回はいよいよ、K・O・F'95の募集を開始します。男性ゲーマーはもちろん、ちょっと応募の少ない女性ゲーマーのみなさんも、頑張ってくださいネ。

ご応募お待ちしています。

第1回

TOMO

宮内知美の満月がコワい…





撮影●河野英喜

今月から新しくはじまる連載は、『宮内知美の満月がコワい…』。

宮内知美は、以前タカラの『餓狼伝説2』のCFに出演していたので、覚えている人も多いと思う。そう、舞のコスプレをしていた彼女だ。

格ゲーはあまりうまくないので、ぜひ読者のみなさんにアドバイスして欲しいという。

意味深なタイトルの由来やエピソードは、今後徐々に紹介してもらうとして、第1回目の今回は、自己紹介風にスタートしてもらおう。

9月9日は地震の日？もしもの時に備えよう

昨日は、実家に帰ってきました。実家…なんて、ついこの間まではそこに住んでいたのに。不思議な響き。

その実家では小さなどよめきがあったのでした。

そう、この原稿を書いているのは9月9日、地震があるなんてTVが大騒ぎをしていた日。みなさんの家はどうでしたか？

うちはもう、私がリュックに必要なものを全部詰めて、こんな時こそ忘れずにと、携帯電話も充電して準備万全で眠りにつこうとしていると、ママがお菓子とかインスタントラーメンなんかを2階に運んでくるのでした。「どこで寝よう」なんていいながら、家の中をうろうろしている。

猫もめずらしく2階にいるから、やっぱり地震は本当にくるんだ…なんて思ってみたり。おやすみしつつ、「会えたらね」なんてママにいって眠った。

起きた。生きてるし、家も無事。よかったぁ。うそつき、なんて思いながら、しっかり信じてた自分が情けないねぇ。

でも、もしも本当に地震が起こってたら、こんな準備じゃ全然生きていけない。みなさんも、ちゃんと〝もしも〟を考えた方がいいと思うよ。

ネオジオうまくなります♡育ての親、募集中！

ココまで読んで「いったい誰？」なんて思った人いますか？ あたり前に、前から書いてたみたいな書き方、ゴメンナサイ。

きちんと自己紹介します。今月からこのコーナーを書くことになりました、宮内知美です。20歳になり、大人じゃんなんて、自分では思っています。

ゲームのCFを前にやり、それからゲーム系の仕事が増え、あまり詳しくはないけれど、結構楽しくやってます。

ネオジオもうまくはないけど、このコーナーをきっかけにがんばってうまくなる！ いいアドバイスなんかあったら、教えてね。そして『宮内の育ての親だ!!』ぐらいいってくださいね。ゲームのね。

さて、ゲームの話題は次回にとっておくとして、今回は宮内知美オン・ステージ状態で進めたいと思います。まずは仕事のことから。

知ってる人もいるかもしれないけど（そう願おう）、TV、CF、ビデオ、写真集、ポスター、グラビアと、いろんなことをしています。

一番新しいところからいうと、「とんねるずのみなさんのおかげです」の学園コント（現在放送中）。それとこの号が出る頃には発売されているはずのイメージビデオ、あと来年のカレンダー（本屋さんで売っているハズ）なんかが出ます。興味のある方もない方も、ぜひチェックしてください（笑）。

淋しいし、ヒマだしお金ないし、イイことなし

それからプライベートについて。最初にもいいましたが、一人暮らしという大変なことをはじめました。親元を離れるというのは、淋しいし、ヒマだし、お金ないしで、イイことなし。食事の支度なんてもうダルイ。自分一人のためになんて、作れないよ。

そうそう、私の引越してきた街はね、芸能人が多いの。同じマンションには某アイドルが住んでいるし、カラオケにいけば「アッ！」、ごはん食べにいけば「アッ!!」、そんなノリでいるの。もうビックリしてばかり。でもね、本当はもう引越しを考えている私でした。

とまぁ、くだらないことばかり書きましたが、いかがだったでしょうか？ 次回からは、もっともっとネオジオのことを勉強して、がんばっていこうと思ってます。応援してください。

みなさんが読みたくなるようなこと、書いていくからね。ふつつかものですが、よろしくね。

満月が怖い、宮内でした。ばいばい。

＜プロフィール＞
生年月日：1975年1月24日／出身地：神奈川県横浜市／血液型：A型／身長：160cm／サイズ：B83・W58・H83

＜近況＞
●「とんねるずのみなさんのおかげです」（CX）学園コントにレギュラー出演
●写真集「出来事」（ワニマガジン社）
●イメージビデオ「ドキドキさせてよ！」（PICO）9／20発売
●「'96宮内知美カレンダー」10月発売
●宮内知美情報ダイヤル（03-3322-0099）



『餓狼伝説2』のCF撮影風景より。少し昔のTOMO。

読者通信欄

ようこそ！パオパオカフェへ

パンチ！パンチ！

ネオジオフリークへの読者のみなさんのご意見や、ご要望を紹介するこのコーナー。やったぜ！ ついにやってきたゲームの秋！ 秋の夜長をやりとおすには、ネオジオが一番だ!! さあ、みんなどんどんハガキを送るのだぁ〜、パンチ！ パンチ！

どこにもポスターなんてはさんでなかったぞ!!

毎月、楽しく読ませていただいています。

しかし!! そのネオジオフリーク様に、一つ苦情があります。

それは3号で表紙に「超人学園ゴウカイザーオリジナルポスター」と書いてあるにもかかわらず、どこにもポスターなんかはさんでなかったことだ!! どうしてくれんだ！ 楽しみにしてたんだぞ！

…しかたない、今回だけは許してあげましょう。次回からそのようなことがないようにお願いしますよ！

●中村満利さん（愛知県）

編：申し訳ありませんでした。恐らく書店内で盗難に合ったものと思われます（ネオジオフリークのポスターはかなりの数が盗まれていて、書店でもヒモで結わいたり、袋に入れたりして自衛策を取っているところが多いようです）。今後もそういうことがあった場合は、本を買った書店にいってください。同じポスターが貰えます。ただし書店への苦情はなるべくお早めに。（山崎）

ネオジオフリークから攻略本を出して!!

ネオジオフリークを毎号欠かさず読んでいます。そこで思ったことがあります。

それは、ネオジオフリーク編集部から、攻略本を出したらいいのでは…、ということです。

やはりネオジオフリークの攻略はかなり高いレベルにあると思いますし、これまでに紹介してきたゲームをさらに詳しく解析／攻略して、一タイトルを一冊の本にまとめればいいでしょう。

ネオジオフリークは、もともと開発の話や設定資料なども充実しているので、きっと素晴らしい攻略本ができるのでは、と期待しています。

それからできれば、ゲームの裏技とかも一緒に載せてもらえたらいいですね。

あと読者のカラーイラストや、クセになる4コマなどのスペシャルバージョンなどもできれば一緒に載せて欲しいなぁ。

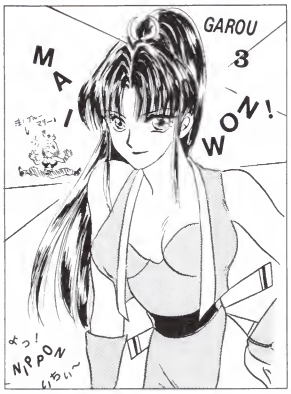
一冊で一つのゲームがすべて遊びこなせる本。そんな攻略本を出して欲しいのです。きっと売れると思いますよ。

第一弾は、『サムライスピリッツ〜斬紅郎無双剣』なんかがいいんじゃないでしょうか（自分勝手）。値段はぜったいに千円以下で！ ぜひお願いしま〜す。

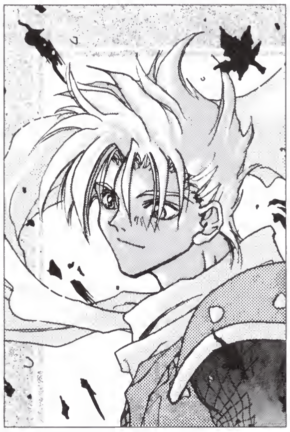
●PN／アイラブ・ネオジオフリーク（兵庫県）

編：ネオジオフリーク編集部としても、近々攻略本を出したいと考えています。タイトルはまだいえないけど、第一弾は格ゲーになりそうです。その時はみんな買ってネ。

現在、芸文社からネオジオのコマンド事典が出版されて



●PN／桜川春眠（熊本県）
餓狼３の舞ですね。餓狼の続編早く出ないかなぁ♡ むふ、むふふ♡ にゃお♡



●PN／花京院わると（神奈川県）
2連発だからってわけでもないでしょうが、じわっときてます。サムスピキャラ。



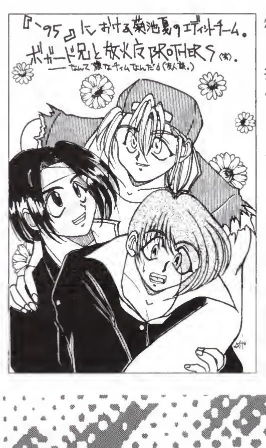
●PN／霧島麗子（北海道）
以前、ケンスウの食べてる中華まんを、おにぎりと勘違いしてた人がいました（笑）。



●PN／しいあ萌（茨城県） 右京、ナコともにRPG出演おめでとう♡



●PN／椿蘭丸（北海道） 紅丸といえば、超絶ゲーマーの奥女中秀麿クン。飛び道具がなくても、彼は強いのです。



●PN／キクチナツ（埼玉県） とりあえず病気直ってよかったですね。ところでテリーって燃える技ありましたっけ…？



●PN／草薙一登（滋賀県） でも、あのバーチャファイターがネオジオCDでプレイできる日も近そうで♡

いますが、これはネオジオフリーク編集部とは無関係ですので、悪しからず。（山崎）

【身長は、本当に175cm…?】

3号に載っていた八神庵のプロフィールについてですが、身長が175cmとなってますが、他の某雑誌では182cmとなってました。K・O・F'95アイテムBOX（限定版、買ってしまいました♡）の設定資料でも、庵の方が京（181cm）より少し高かったし…。

やはり182cmが正しいのでしょうか？ それとも、シークレットブーツ…？（笑）

●PN／嵐のサキソフォン（千葉県）

編：庵の身長に関しては、他誌に違う情報が載ったということで、たくさんの読者の方から問い合わせがありました。編集部でもすぐにSNKに確認しましたが、やはり175cmが正しいということでしたが、ゲーム画面を見る限り、どうも俺の方が高そうだがと思っていたところ、改めてSNKから連絡が入り、やはり182cmが正しいということでした。（片桐）

【作って欲しい笑えるコーナー】

前から思っていたけど、ネオジオフリークには、笑えるコーナーが少ないと思う。そこでネオジオ関係のダジャレコーナーを作ればいいと思う。

〈例〉

●京しておなかが減るのかな（どうして）

●NEO Mr. Doナッツ（ドーナッツ）

●ハイ・ボーブ（ポーズ）

●橘しも何だから上がってください（立ち話）

●なアンディだろう（何でだろう）

面白いものや、例のようにあんまりにつまらなくて笑ってしまうものがあればいいと思います。

あと全然関係ないけど、4号の「消えたSNK格闘ゲームキャラたち」のリチャードの脇にいるヤツは何ですか？ もしや心霊!?

●PN／針剣（富山県）

編：ダジャレコーナーでっか。ハガキが集まればやってもいいですけど、もともとページが少ないのでねぇ…。まぁ、その気のある人は送ってください。それから4号のアレは、キリヌキの失敗だす。失礼。（山崎）



●PN／河合あかね（神奈川県）
八雲は声が素敵ですねぇ。折笠愛さんの艶っぽさに、大人の魅力（？）を感じます♡



●PN／川崎紫緒（神奈川県）
京・舞・庵の3人ならかなり強いし、しかも使いやすくていいですね。



●PN／天海陸（東京都）
縦と横の比率がハガキと同じなら、もっと大きな紙に描いてもOKですよ。



●PN／大槻にゃお（茨城県）
K・O・F'95の音楽はなかなか評判がいいですね。怒チームのBGMもGU♡


●PN／東如月（京都府）　伊丹さんが良子を使うと、必ず出雲流鬼ぐるみでファイニッシュされるので、もう絶対やらない。

メーカーへの要望

SEGAさんへの要望です。NEO・GEOCDにぜひぜひ、バーチャファイターとデイトナUSAを移植して欲しいのですが…。僕は前々からNEO・GEOに参入しないかなぁと思っていたんですが、今後の予定はどうなんですか？

●PN／ザ・波平仮面（神奈川県）

SNKさんとの間で、クロスライセンス契約は締結しましたが、具体的なタイトルに関しましてはまだ未定です。（セガ広報）

セガさんからどのタイトルが移植されるか、またSNKからどのタイトルを移植するかなど具体的な事柄は一切決まっておりません。今後の話し合いによって決まっていくでしょう。（SNK広報）

ビデオシステムさんに質問です。NEO・GEOCDのソニックウィングス2のサウンドを聴いていたら、最後の方（33、34）にゲームでは聴いたことのないサウンドが2曲入っているんスよ。これってゲーム中どこで聴けるんスか？ めっちゃめちゃ気になって時々眠れません。ハッ…？ もしや隠しステージ!! でっでも…いやっ、しかし!! あぁぁ、今日も眠れねぇ!!

●及川克さん（北海道）

トラック33はNEO・GEOCDバージョンのキャラ選択画面の曲、同34は日本ステージの曲です。（ビデオシステム音楽室）

クセになる4コマ

テリーとさる　その④

すっかりおなじみになった、みずきさんのシリーズ第4弾。そういえば、最初はテリーが出てたんだっけ？ 最近は舞とアンディがメインですが。



●PN／みずきさら（兵庫県）

テリーとさる　その⑤

おい、コラ！ アンディよ！ き、きみってヤツは…、きみってヤツは！ もう本当に…、男のカガミだぁ～!!



●PN／みずきさら（兵庫県）

今月のオーバースウェー攻撃

ネオジオの楽しい遊び方やその在り方などをみんなで考えるこのコーナー。

真面目なものからばかばかしい（?）ものまで、幅広く募集しています。合い言葉は、『頭は柔らかく、姿勢はきちんと』。秋はネオジオの季節です！

エディットの選択に感じたこと

最近K・O・F'95の対戦台のチームエディットに憤慨している。テリー・リョウ・京の3人組が何と多いことか。いかにも「勝つため」「結果オーライ」的な組み合わせではないか。

24人で3人のチームを作ると2千24通りの組み合わせが考えられる。無限に遊ぶ可能性のあるゲームなのだ。

格闘ゲームの面白さは、強い相手と闘い、楽しむこと。勝利せずとも素晴らしい闘いができればよいと、おれは考えている。

「勝つことに固執した」プレイは、ゲームシステムの築き上げた「無限の可能性」を台なしにしているのではないか。「楽しむ」という目的を失っているのではないか。

ハイデルンや大門五郎、鎮元斎の強さを知らずして、ゲームの何割を楽しんだといえようか。

同意、反論のお手紙待っています。

●PN／名称未定一号（宮城県）

編：どのキャラを選ぶかは本人の自由ですが、露骨に勝ちにくるというのも…。それにしても、対人戦をやることを前提としている以上は、やはりバランスはきちんとして欲しいですね。大変だとは思いますが。メーカーさんがんば



●PN／上岡龍之輔（大阪府）
呂布のおヨメさんになりたいという人ははじめてです。編集部にADK宛ての手紙を出そう！



●PN／楸稜一（神奈川県）
うっきゃー、凄い体のジョーですね!! ちょっとどころか、激しくそそられてしまいます♡



●PN／摩乃飛鳥（北海道）
飛燕鳳凰脚さんは、かなり有名になってしまいましたね。ファンコール（?）も多くって。



●PN／くれあ蘭須（愛知県）
ジャンヌとシャルのイメージが似ているというハガキがありましたが、ジャンヌの方が若いのです♡ きゃっ♡


●PN／しおもみきゅうり（熊本県）
秋服のアテナのシーズンとなってしまいました。ごめんなさい、遅くなって…。

Q&A

ネオジオの筐体でメモリーカードが使えるそうですが、どこで売っているのでしょうか？ ゲームショップを色々と探してみたのですがどこにも売っていませんでした。

●PN／タマノキントキ（大阪府）

ふーむ。メモリーカードが売っていないんですか？ おかしいですね、ネオジオソフトが置いてあるような店なら売っていると思うのですが。結構品薄になりやすい商品なので、大きいゲームショップを片っ端から探すしかないですね。

それに最近では、MVS筐体のメモリーカードの差し込み口を塞いでいる店が多いそうです。この情報は参考までにということで。（片桐）

5号のプレゼントに載っていた「K・O・F'95マスコット人形」は、一体どこに売っているんですか？ 教えてくださいませ。ネオジオフリーク様～！

●金岡直樹さん（兵庫県）

ネオジオフリーク様～と、いわれては仕方がない教えましょう。実は…売ってません！ 非売品なのです。これはよくウチの編集部にも電話がかかってくるのでハッキリさせておきます。唯一の望みはネオジオランドなどにあるクレーンゲームの景品ぐらいでしょう。（片桐）

質問があります。Vol.5の"新作ソフト発売予定リスト"に『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』なるものがありますが、ジャンルが格闘アクションな以上、これは『真サム』の続編なのでしょうか？

●PN／草薙柴舟（東京都）

もちろん！『サムライスピリッツ』シリーズの第3弾です。でも情報はというと…。なんとか、来月には紹介できると思うのですが…できるかな？ できたらいいな。（片桐）

読者の移植希望ソフト

①サイコソルジャー（アクション）	92P
②天外魔境II（RPG）	61P
③闘神伝（格闘アクション）	60P
④アテナ（アクション）	54P
⑤へべれけシリーズ（エトセトラ）	53P
⑥ソニックウィングス（シューティング）	45P
⑥怒（アクション）	45P
⑧天外魔境　風雲カブキ伝（RPG）	42P
⑨クイズ迷探偵ネオ＆ジオ＊（クイズ）	29P
⑩バーチャファイター（格闘アクション）	25P

※＊印はCDのみの移植希望

って！（イレーヌ）

身に覚えのない批判も作り手側に望まれる自覚

ネオジオフリークの読者の中にも、8月9日付の読売新聞の「文化」をご覧になった方は多いと思います。

アイヌ文化研究者が「サムライスピリッツ」のナコルルについて、「歴史背景や服装などに事実と異なる部分が多く、誤解を招く」と批判した記事です。

この記事を読んで、研究者から見たナコルル像が、今まで私が受けていた印象とかなり違うことに驚きました。少なくとも私には、ゲームの中で「日本人によるアイヌ民族の征服を正当化する考えが貫かれている」とは思えませんでした。

ナコルルと出会って、北海道の厳しい自然と共存するアイヌ民族の生活習慣や、歴史に興味を持った方も多いはずです。無知な私にとって、ナコルルはアイヌ文化への案内人であると思っています。

けれどこれはゲームファンとしての見解です。色々なメディアに進出している人気ゲームなので、その中のどれかに誤解を招くような表現がされていたのでしょうか？

今、ゲームは漫画や小説と同様、多くの人に愛され、影響を与えているもののひとつなので、一人でも差別や誤解を感じる人がいれば、真剣に耳を傾けてください。そのうえで、ずっと楽しいゲームを作り続けてください。

私自身、ネオジオの大ファンなので…。

●PN／芹沢京（広島県）

編：ナコルルがそんなキャラクターでないことは、私たちが一番よく知っています。でも、そうは思わない人たちがいることや、そういった差別意識を生む背景があることも、私たちは知っておく必要がありそうですね。

（勝俣）

サイコロの目による餓狼伝説3の封印バトル

僕たちがやっている餓狼伝説3の遊び方を紹介します。

まずサイコロを振ります。そして出た目を、1ならコンビネーションアーツ、2なら必殺技（超必、潜在能力も）、3ならオーバースウェー攻撃&キャンセル、4ならジャンプ&小ジャンプ、5なら投げ&コマンド技、6ならガード&避け攻撃&クイックスウェー…としてそれぞれ封印します（違反したらCDボタンを封印）。

これなら運がよければ永久テリーも秦兄もザコ同然に！他のゲームでもOKです！

●PN／M。ライアン（大阪府）

編：これはネオジオに限らず色々なゲームに応用できそうですね。ただし、多彩なシステムを採用しているネオジオならではの遊び方、ということもできるでしょう。

（イレーヌ）



●PN／景徳鎮（埼玉県）　3号に載った景徳鎮さんのマリーのイラストは、未だに編集部でも人気が高いのです。力強いタッチで。龍虎はまだです…。



●PN／中島ユキ（東京都）　肩を露出した京が、超セクシー。おともだちになりたい…。

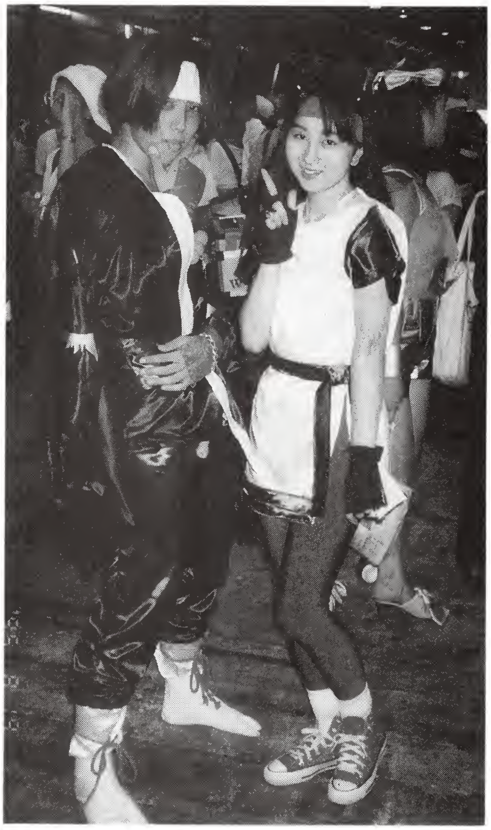


●PN／涼矢小成（千葉県）
ＡＤＫオフィシャル同人誌のキサラの初期設定見ました？　今よりずっとケバくて、性悪そうでした…。



●PN／藤村たけし（埼玉県）
一人のキャラへの変わらぬ想いを、保ち続けているところが素晴らしい。キャラレターへもどうぞ♡　なんちて♡

今月のコスプレ



ユリ・サカザキ

PN／みなつ・A（東京都）

●スマイルがGU!!　余裕っちのポーズもいうことなし！　お友達でしょうか、隣の京パパも凝ってますねぇ。

クセになる4コマ

親父パワー無限大



●PN／ジェスティーヌ・坂本（埼玉県）

坂本さんのリョウって、はじめて見たような気がしますね。うーん、ハンサム♡　そういえば、ジェフ親父もはじめてか（笑）…。

ミニマムな君に



●PN／城弥広己（鹿児島県）

また呂布ファンが愕然とするような作品が、城弥さんから送られてきました。でも、アレねぇ、走っている内に元の大きさに戻ってしまうんですけど…。

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の確信に迫るのがこのコーナー。みなさんのこってりしたおハガキをお待ちしてます。

心を惑わす背景キャラたち

ネオジオの魅力…、それは異様に存在感のある背景キャラたちだ!!

黒子と飛脚なんか背景キャラとはもはやいえないな!!

それとどーしても気になってしまうほどいい動きをしてくれるウッキーや、クールガイとK・O・F'94の日本ステージのガードマンらしき人(名前あったら知りたい!!)に目がいって、オイラを負かす原因をつくるヤツラ!!

また妙に気になるリムルルとルーニとルートとルーテシアの動物たち!!

よくポーズかけて探したK・O・F'94のメキシコステージのオールキャスト!!

あ〜あワールドヒーローズのロック船長…、シュラステージの欽ちゃんばしりをする僧侶たち…。

GANGANの条ステージの哀れな駅員さん…。

うわっ本当にきりがない!! こんど背景キャラのイラスト特集とかやって欲しいな!!

●PN／和丸（東京都）

編：背景に気になる人物を発見して、負けてしまうということはよくありますね。より勝負に集中するためにも、背景キャラ特集をやるのはいいかも。でも、探す楽しみはいずこへ…。（奥女中秀麿）

格好イイ男キャラは全部脱がせてしまおう!!

K・O・F'95のリョウの脱ぐ勝ちポーズ！ もろにいいですねェ。'96では格好イイ男キャラは全員脱がせちゃいましょう。ね？ ね？ SNK様♡

はい？ ジョー？ それは見えないぐらいのところで、やめときゃあよろしいんです。平気ッスよォ。ハハハハ。

うへへへ…、もー想像しただけで、NOSE BLOOD（はなぢ）が吹き出しそうだぜ。

てなわけで、女の子ばっかじゃなく、男の子も脱がせよう！ でした。



●PN／天草まもる（東京都） ギャラクシーファイトの特集は必ずやりましょう…。ただイラストが載っても、何もあげません（笑）。



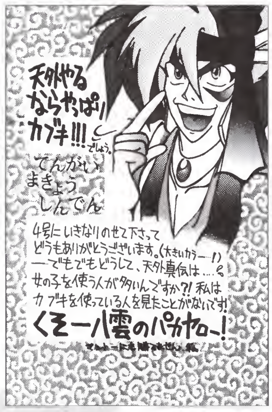
●PN／ロバやんZ（高知県） 狭いスペースによく細かく描きましたね。ただジョーのスクリューアッパーは相手が燃えないようですが…。



●PN／置鮎隆（北海道） いつ見てもサマになってるキング様。瀟洒な外見からは想像もつかない彼女の設定が泣かせます。



●PN／しろたか（北海道）ボブ様はこの読者ページのシンボルです（パオパオカフェ）。全裸が見たい♡なんちて♡



●PN／八雲に勝てない長渕♡（福岡県） 攻略ページを参考にしてがんばってください。きっとマントーも倒せるはずです（強いけど）。



●PN／氷屋苺（福岡県）芸は身を助けるということで描いたそうです。「芸文社」としては、皆さんのお助けになれれば幸いです。

キャラ♡レター

愛を超える『愛』を感じ俺さまに狂ってしまう

八神庵様、もう愛してるどころじゃありません。貴方に狂ってしまいました。

その冷酷なまなざしも華麗な身のこなしも、無慈悲な言葉も悪魔のような美貌もすべて、私の心をめちゃくちゃに引っかき回して狂わせてしまいます。貴方がどんな悪い人でも私は咎めません。棘を持つ花のように、貴方はその美しさに許されるから。

まるで闇色の宝石みたいな人。あの長くて素敵な足で踏まれてみたい…という域にまで私を堕としめた貴方は、最高にセクシーで、最高に気高くて、最高に罪な男です。貴方を一目見た時から、私はどんどん崩れていきます。貴方に対するこの気持ちはどうすればいいのですか。

貴方を知らなければよかった。でもそんな後悔が無になるほど貴方が好きです。愛してます。愛という言葉では足りないほど。

●PN／バレエ団の詩人（滋賀県）

編：う〜ん、庵さまへのキャラレターは過激なものが多いですねぇ。『あの長くて素敵な足で踏まれてみたい』という言葉には、不覚にも思わず、ひくひくっと痙攣してしまいました…。泥沼のように、とりとめなく、ねっとりとよどみ、ゆがんだ愛情は、もはや愛を越え、無限の虚空に発散されていくような気さえします…。自分で何をいっているのか分からなくなってしまいましたが、それくらい『濃い』キャラレターでしたの♡ はふっ♡

アテナもケンスウも両方とも好き…!!

アテナちゃん、君のことを考えると、夜眠れなくなるほど君が恋しい。

ああっ、アテナちゃん、一度でいいから君と一緒にコミケにいきたい。大好きだ♡ 君は僕の天使だ。女神だ。アテナちゃん、LOVE♡

しかし最近どうしたことかケンスウに目がいってしまう（オイ）。

どうしよう、あの「まだまだ、修行がたらんな」といわれる度、ムネがときめく…♡ でも俺はアテナちゃんひ・と・す・じ♡だ。絶対にっ!!!!

ああでもどうしよう。アテナちゃんもケンスウもいい。二人ともよすぎる♡ でも俺は内気なので、こんなこと人にはいえない。イエーイ！ これってすごい文章かも♡

●PN／西原たんぱん（広島県）

編：アテナが好きだけど、ケンスウも好きという、揺れ動く危険な心理ををしたためていただいたキャラレターでした。ひょっとしてこの方は、潜在的にアテナとケンスウのラブラブカップルを応援しているのではないでしょうか？ どうなんでしょ。いずれにせよ、複雑ですわねん♡ きゃっ♡ （稲葉）

BUT、私は13歳だったりします。では。
●PN／国分寺市のお土産（東京都）

編：いい案ですね。男女平等の精神が貫かれていて。そうすると、ネオジオの魅力っていうのは、豊富な『脱衣格ゲーラインナップ』の充実ってことになるんでしょうか？ちょっと虚しいような気がすると同時に…、京や庵やテリーやジョー(!!)を脱がせるというのも、捨てがたい。うーん…、困ったぞ。（稲葉）



●PN／幸風（埼玉県）
そーだぁ、みんなに宣伝するのだぁ！パンチパンチ！


●PN／知念契（香川県）
スレンダーボディの八雲。ううう一、うらやましい（泣）…。



●PN／こうや塊（宮城県）
ほんとに、わーいって感じで。でも情報は、まだだす。

投稿規定

キャラ人気投票第2弾！

●ネオジオキャラ男女人気ナンバーワンを決める読者投票受付中。好きなキャラを男女3人ずつ選んで、順位をつけてください。コメントやイラストの採用分には粗品を進呈。締切りは12月5日。

定例コーナーの募集！

●パンチ！パンチ！、今月のオーバースウェー攻撃、ネオジオ解体新書などテーマ別で。
●メーカーへの要望：意見や質問も受けつけます。
●Q&A：ネオジオに関する質問を送ってください。
●キャラレター：好きなキャラへの思いをぶつけてね。
●イラスト：モノクロとカラーがあるのでよろしく。
●クセになる4コマ：縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。
●同人誌：掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してね。
●今月のコスプレ：コスプレ写真を待ってます。
●移植希望ソフト：NEO・GEO、NEO・GEO CDへの移植希望ソフトを募集します。毎号新しいリクエストを追加し、累計を発表します。
●文通&募集コーナー：文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載します。
●売買&交換コーナー：売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチです。
●ネオジオソフト人気投票：締切りはありません。読者のみなさんからの投票の累計を毎号掲載します。詳細は88P。
●コンシューマーハイスコア：詳細は101P。
●ウラ技&得意技：ジャンルは問わず得意な技を募集します。
●新作ソフト期待度ベスト5：未発売ソフトの期待作を1つ書いてください。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。
〒112東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

ネオジオ特選 同人誌コーナー

MONOCHROME



●ちょっとだけきわどい京さま本。／A5／オフ／28P／200円無記名小為替+190円切手／〒652兵庫県神戸市兵庫区菊水町10-39-11 木村貴美子（発行：あかいくつ）

君色思い



●ロバートとユリのキュートでさわやかなラブストーリー。／B5／オフ／46P／600円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒350-02埼玉県坂戸市千代田2-14-10中島ビューハイツ201 駕田美津穂（発行：SOMESON'S）

BAD MOON



●軽いタッチの真サム・ギャグ本。／A5／オフ／36P／400円無記名小為替+190円切手／〒472愛知県知立郵便局私書箱8号 三浦勝恵（発行：わがままKING）

京サマとゆかいな仲間たち



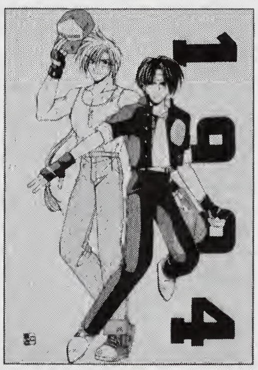
●おかしな4コマもたくさん収録したKOF'94&'95本。／A5／オフ／24P／200円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒524滋賀県守山市下之郷町194-11 中島かおる（発行：Do!ちょこぼーる&RAZ・19）

B.B Panic



●ボガード兄弟メインの餓狼3本。でも京も出演してる…。／A5／オフ／36P／400円無記名小為替+190円切手+宛名カード'96年1月以降は80円切手同封）／〒197東京都福生市熊川1632-8 鈴木智美（発行：SFF連合）

1994



●タイトルとは裏腹に庵もちょっと出てます。絵がかわいい。／A5／オフ／20P／200円無記名小為替+190円切手／〒412静岡県御殿場市北久原616-2 瀬戸麻衣子（発行：世紀末猿伝説）

文通&募集コーナー

●期間限定キムファンクラブ「キムコ乱舞」では、会員大募集中です。キムが大好きな方、老若男女不問ですので、一緒に遊びましょう。興味を持たれた方は、80円切手同封で!! 宜しくです♡
〒003 北海道札幌市白石区本通16北2-19竹栄MSIF左 橋本直美

●格ゲー中心ゲームサークル「肉マン屋一族」では、会員様を募集しております。普通の方もHな方（笑）も、みーんなOK! 興味を持たれた方は、80円切手同封で下記まで。折り返し案内書を送付。
〒030 青森県青森市大野山下46-48 七戸美豊子

●ゲーム中心サークル「SPIRIT of SPIRIT」では、ただ今会員様を大募集しています。会報を年に6回発行、他いろいろな活動を計画中です。活動があまり派手でないため、会費が年に600円と安いです。興味を持たれた方は、80円切手同封で下記まで。
〒875 大分県臼杵市中洲9組 丸岡美和

●ゲーム中心サークル「1000%」を開設するにあたり、会員様を大募集!! ゲームが好きな人なら誰でもOK!! 月1程度のペースで会員によるコピー誌を発行したいと思ってます。みんなで楽しく作るサークルにしたいと思っていますので、興味を持たれた方は80円切手同封&住所氏名を明記し下記まで。案内書送付。
〒049-11 北海道上磯郡知内町字森越34 竹田恵

●KOF'95本執筆者サマ大募集! 執筆者サマたくさんのぶ厚い本を作りたいので、描いてやろうという方は、80円切手を同封のうえ下記まで。
〒510 三重県四日市市西阿倉川2-16-2 伊藤佳苗

●あなた様の本のゲストに読んで♡ KOF'95の本を作ってる方、またはその予定がある方、もしよかったらちょっぴり描かせてください。ただし先着10名様限りなので、一応80円切手同封してください。ワガママでごめんね。
〒481 愛知県西春日井郡師勝町熊之庄古井166-1 松永昌代（くれあ蘭須）

●ネオジオ系ファンの方（特にKOF）、文通してください。イラスト交換もしたいなぁ。80円切手同封で。同人活動している方もOK。男女年齢不問。当方16歳。
〒653 兵庫県神戸市長田区西山町1-3-10-104 芝夕紀子

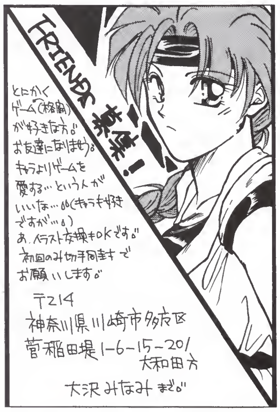
●KOFが好きな人で、文通&ゲーセン一緒にいってくれる方募集。男女年齢不問。高2・♂。
〒419-02 静岡県富士市天間1-255-3 遠藤亮太郎

●格ゲー、特にKOF'95に狂っている方。また同人活動（庵×京ならうれしい）をしている方、私と一緒にゲーセンにいって先生をしてくれる方、楽しく文通しましょう♡初回のみ80円切手同封でお手紙ください。当方20歳・♀。
〒274 千葉県船橋市高根台6-35-6 サンハイツ203 柳瀬美由紀

●とにかく餓狼が好きで、特に兄貴LOVE（笑）な17歳以上のご婦人からのお手紙お待ちしてます♡ 初回のみ80円切手同封でお願いします。イラスト交換希望の方は、イラストも同封してくださいね。
〒802 福岡県北九州市小倉北区宇佐町1-6-40 上野さと子

●'96年2月下旬発行予定の「KOF'95草薙京中心オールキャラ本」のためのアンケート回答者様を募集します。誰にでも答えられる内容で、しかもお礼として粗品（便箋）を進呈。興味を持たれた方は、80円切手同封して下記まで。
〒587 大阪府南河内郡美原町真福寺125-32 武市和子（秋月涼華宅）









売買&交換コーナー

●交換/私のネオジオロムカセット6本（WH2、龍虎1、餓狼1、餓狼SP、サムスピ、真サム）と、貴方のネオジオCDソフト（タイトル不問）3枚を。CDの送料は貴方払い、ロムカセットの送料は私が払います。
〒841 佐賀県鳥栖市西田町239-9 池田一希

●買い/KOF'95スペシャルアイテムBOX、FCソフト「アテナ」（箱、取説あるもの）、サイコソルジャーの歌のテープを。希望価格を明記のうえ、Wハガキか封書で。
〒709-11 岡山県倉敷市茶屋町58 戸叶基樹

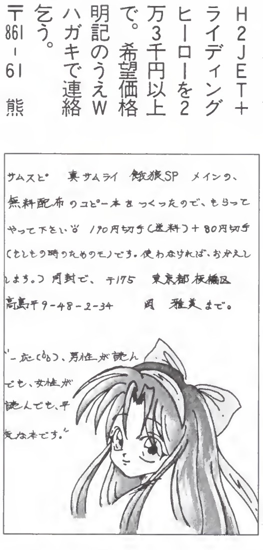
●買い/真サムスピポスター（美品）を5千円で、餓狼伝説、サムスピのぬいぐるみを各1千円以上で。80円切手同封で連絡乞う。
〒750 山口県下関市南部町8-1-501 安田明洋

●売り/ネオジオCD本体+KOF'94+AN行進曲+痛快GANGソニックウィングス2+WH2JET+ライディングヒーローを2万3千円以上で。希望価格明記のうえWハガキで連絡乞う。
〒861-61 熊本県天草郡松島町合津4276-613 松田力也

●買い/ネオジオフリークVol.3を5百円以上1千円以下で。できるだけ美品希望。送料当方負担、封書で連絡乞う。
〒601 京都府京都市南区唐橋平垣町64-9 島田亜矢子

●売り/クイズKOF、龍虎2、餓狼SP、真サムスピ、餓狼3（すべてネオジオCDソフト）を全部で1万4千円で。希望の方はハガキで。
〒400 山梨県甲府市善光寺3-4-15 萩原斎

●買い/KOF'95スペシャルアイテムBOXを。希望価格を必ず明記のうえ、連絡乞う。返信用切手不要。
〒143 東京都大田区大森南3-33-19-204 渡辺たまき





最新音楽CD&VTR

CD

ゲームをドラマチックに演出する完璧なまでのマッチング



PULSTAR
AICOM
10月21日発売

今、注目のNEO・GEO最新シューティングゲーム「パルスター」がついに音楽CD化。S.E.はもちろんのこと、NEO・GEOCDバージョンも収録して豪華な仕上がりになっている。

〈ディレクターノート〉

このゲームのサウンドを担当しているのは藤田晴美、藤田靖明両氏である。この2人の名前を聞いて驚く人はかなりのゲーム通であるといえよう。何故ならば、今日のゲームミュージックシーンを支えてきた2人だからだ。ここではあえて代表作をあげないが、誰もが知っている有名なゲームの曲を数多く手がけている。

当然のことながらこの「パルスター」の楽曲も、ゲームにマッチした、素晴らしいできであることはいうまでもない。楽曲についての裏話はCDインナーの方で語られているので、曲を聴きながら楽しんでいただきたい。収録内容はオリジナルバージョン全曲と、S.E.コレクションの他にNEO・GEOCD版も全曲収録している。

PC/サイトロンレーベル
CD/PCCB-00192
¥1500(税込)
初回特典:CDケースサイズカラーステッカー

今はやりのジャングルビートが目一杯詰め込まれたホットな1枚



SONIC WINGS 3
VIDEO SYSTEM
10月21日発売

ビデオシステム最新シューティングゲーム「ソニックウイングス3」の音楽CDがついに登場。オリジナル曲、S.E.はもちろんのこと、NEOGEOCDノンストップバージョンやオマケリミックス曲も収録して豪華になっている。

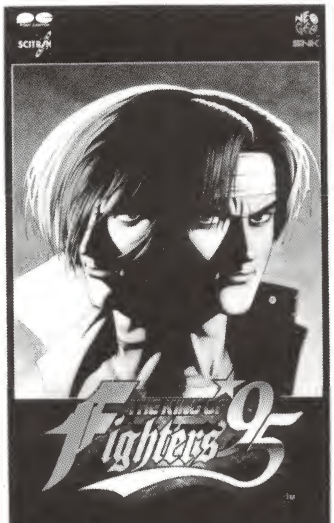
〈ディレクターノート〉

ジャングルというジャンルが最近流行している。簡単にいうと、レゲエのビートに16ビートのリズムを乗せることにより、そのミスマッチなリズムの中に新しいグルーヴを感じることができるのがジャングルである（個人的な解釈であるが）。そのジャングルビートを目一杯詰め込んだのが今回の「ソニックウイングス3」である。前回の2は変拍子がテーマだったが、今回は新曲は当然のことながら、「ソニックウィングス2」の曲も新たにジャングルビート風にアレンジ。オリジナルバージョンの他にNEO・GEOCD版のノンストップリミックス、さらに「2」のVOICEを使用したオマケリミックス曲、そしてS.E.&VOICEコレクションを収録した、まさにパーフェクト盤である。

PC/サイトロンレーベル
CD:PCCB-00193
¥1500(税込)
初回特典:描き下ろしカラーステッカー

VIDEO&LD

オリジナルドラマからゲーム攻略まで見たい映像が心ゆくまで楽しめる



THE KING OF FIGHTER'95
10月21日発売

今年もやってきたネオジオ夢の祭典「K・O・F'95」。魅力いっぱいの闘士たちが大暴れ!! 新世界楽曲雑技団によるアレンジバージョンとゲームオリジナル豪華声優陣によるオリジナルドラマ"K・O・F'95外伝"をBGMにゲーム攻略、珍プレー、好プレーなど見たい映像をすべて詰め込んだ新しい形のゲームビデオ!

〈ディレクターノート〉

攻略スタッフも一新し、さらに技に磨きがかかった。特に2P対戦は、様々なテクやヒントが盛り込まれていて、見応え充分のでき。SNK開発チームも驚いた技の数々をたっぷり堪能できる。攻略には「ネオジオフリーク」のジエイケイ、モリスケも参加しているので必見!!

カラー/Hi-Fiステレオ/
90分/LDはCLV
VIDEO:PCVP-11740
¥4800(税込)
LD:PCLP-00575
¥4800(税込)
特典:8P解説マニュアル
(LDは4P)

未発売ソフト情報

新作ソフト期待度ベスト5

1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝（仮称）	49P
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	38P
3	ADKワールド	25P
4	ソニックウイングス3	15P
5	超神拳（仮称）	9P

読者の声

真説サムライスピリッツ武士道烈伝に、すっごく期待しています！ 私の大好きなガルフォード様や、覇王丸様は登場しているのでしょうか？ お願いネオジオフリーク様！

●PN／エイトウーマン

編：真説サムライスピリッツ武士道烈伝の情報は今号で紹介しています。覇王丸とガルフォードは両方ともプレイキャラとして出ています。（山崎）

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣って何です!? 十兵衛はでるんでしょうか？ 私は十兵衛のファンなので、そればかりが気になります。よろしくお願いしますよう…。

●舘文子さん

編：まだ編集部でも内容が見えてこない、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣。人気シリーズの続編だけに情報が待たれますが、もう少しお待ちください。（山崎）

ブロッケンの、シューティングゲームがスゲーやりたいんだよー！ 情報、情報をくれよー!!（私はジャンキーではありません）。

●PN／とんがり

編：お待たせしました。ADKワールドは今号で紹介しています。ブロッケンの活躍する、「I 9YY」の画面写真も載っているので、発売されるまで本誌の記事でガマンしてください。（山崎）

シューティングの名作ソニックウイングス3が何でランキングにはいってないんだ？ ネオジオにもっとシューティングを発売してくれ！

●PN／乱舞るダメ人間

編：今回、熱きシューターからソニック3の応援ハガキが多数、届きました。やはり、ゲームの王道だけあって、根強いファンが多いようです。（山崎）

今月の先取りソフト情報

超神拳（仮称）

こんにちは。ザウルスの依田です。今回は『超神拳』の情報をちらり教えましょう。

まず、今までの格闘アクションゲームとはキャラの存在感、立体感がまるで違います。なぜ違うかはまだ秘密。

それに、登場するキャラはオーソドックスなキャラから、パワーファイタータイプまでありとあらゆるタイプが勢揃い。中には魅力的な女性キャラも2組以上登場します。この組というのが実はポイント。でも、チームバトル制とかそういうことではありませんよ。

それから、登場するキャラはすべて人間とは限りません。タイトルを御覧になれば推測できるかもしれませんが…。なにせ『超神拳』ですから。

他にもこのゲームならではシステムも用意されていますが、今回はこれで勘弁を…。次号ではもっとご紹介できると思いますので期待して待っていてください。

P.S.いろいろ参考にしたいと思いますのでお手紙待ってます。ネオジオフリーク「ミスター依田」係まで

新作ソフト発売・再版予定リスト （'95年9月26日現在）

◆NEO・GEO CD

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
将棋の達人	58M	将棋	ADK	10月20日	¥7,800(税別)
パルスター	305M	シューティング	エイコム	10月27日	¥8,800(税別)
ADKワールド	―	バラエティ	ADK	11月10日	¥68,00(税別)
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	11月発売予定	未定
ステークスウィナー	80M	競馬アクション	ザウルス	11月発売予定	未定
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	298M	格闘アクション	SNK	12月22日	¥8,800(税別)
超鉄ブリキンガー	170M	シューティング	ザウルス	96年1月発売予定	未定
QP	未定	パズル	サクセス	96年1月発売予定	未定
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	―	RPG	SNK	96年春予定	未定
メタルスラッグ	210M	シューティング	ナスカ	未定	未定
NEO Mr.DO！	50M	面クリアアクション	ビスコ	未定	未定
ゴール!ゴール!ゴール!(仮称)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定
パズルDEポン(仮称)	未定	パズル	ビスコ	未定	未定
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	テクノスジャパン	未定	未定
天外魔境真伝	202M	格闘アクション	ハドソン	未定	未定
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	未定	未定
超神拳(仮称)	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定
ワールドツアーゴルフ(仮称)	186M	スポーツ	ナスカ	未定	未定
NEOアクションゲーム(仮称)	80M	アクション	ハドソン	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG(仮称)	―	RPG	ADK	未定	未定

◆NEO・GEO(カートリッジ)

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
将棋の達人	58M	将棋	ADK	10月13日	¥29,800(税別)
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	テクノスジャパン	10月20日	¥29,800(税別)
ステークスウィナー	80M	競馬アクション	ザウルス	10月27日	¥29,800(税別)
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	10月発売予定	未定
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	298M	格闘アクション	SNK	12月1日	¥32,800(税別)
超鉄ブリキンガー	170M	シューティング	ザウルス	12月発売予定	未定
メタルスラッグ	210M	シューティング	ナスカ	未定	未定
NEO Mr.DO!	50M	面クリアアクション	ビスコ	未定	未定
ゴール!ゴール!ゴール!(仮称)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定

◆業務用MVS

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	未定	未定
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	未定	未定
パルスター	305M	シューティング	エイコム開発	8月28日	¥88,000(OP価格)
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	ＳＮＫ	9月18日	¥88,000(OP価格)
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	9月25日	¥88,000(OP価格)
超鉄ブリキンガー(仮称)	170M	シューティング	ザウルス	未定	未定
超神拳(仮称)	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	未定	格闘アクション	ＳＮＫ	未定	未定
将棋の達人	58M	将棋	ＡＤＫ	9月発売予定	¥108,000(OP価格)

◆再販情報《カートリッジ》10月27日◇ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／250M／格闘アクション／SNK開発／¥29,800（税別）
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。ご了承下さい。　※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

NEO·GEO FREAK

次号(11月10日発売)予告

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
ゲーム概要&全キャラ必殺技コマンド紹介
パルスター 4〜8面攻略
ちょっとオールドゲーム攻略
ギャラクシーファイト
もう一度愛して♡ 痛快GANGAN行進曲

GEIBUN MOOKS No. 149
NEO・GEO FREAK Vol.6

1995年10月20日発行(毎月発売)
第1版第1刷・定価580円(本体563円)
発行人/中西吉永
編集人/勝俣篤
発行所/株式会社 芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集部/株式会社 芸文社 分室
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
TEL 03-5395-6314
FAX 03-5395-6315

印刷製本/三晃印刷株式会社

編集長/勝俣篤
副編集長/片桐誠
編集スタッフ/浦川正博 伊丹恭 山崎裕 稲葉祥子
広告営業部/砂山琢磨 印牧利昭 小林邦秋 内野与幸 葛西紀子 占部啓介 小林幹尚 梶敏也 織田倉啓 奥田雅弘 作花範男 中川真理子
デザイン/鳥貝なつみ 山田幸廣・山口勉(PRIMARY GRAPHICS) 根津修一 菅野誠一 早川知代子 北田晴美・平井勉(APO DESIGN)
攻略スタッフ/ジェイケイ DSP-たろりん T-DEN 奥女中秀麿 モリスケ 修羅騎士鷹 風のFLN ISHTAR リトマス兄弟 G・ARM イレーヌ

現像所/サカタインクス株式会社

協賛/株式会社エス・エヌ・ケイ

超 編集後記

最近眠れない夜が続いている…

●最近眠れない夜が続いている。周りの人たちの仕事ぶりを見ていると、自分だけでも早く終わらせねば! と思ってしまう今日この頃だ。パチンコに麻雀、やるの構わないがちゃんと仕事を終わらせてから遊んでもらいなぁー。ああ、腹が立つ!! (片桐)

●ブレイクしそうになったら、おしゃれなソーサーでキャリーされたシナモンティーをドリンクしながら、アンゴラのセーターをまとい、アニマルプリントのスカートをはけばいい。きっとウィンドウにリナホのシャドーがはえ、とびきりフランチェスカ。(浦川)

●明大前常連のちゃっきい君が某誌で働くとか…。そりゃ冷たいっスよ旦那ァ!! ところで貧乏ラウ君、働いているんなら金を返す気はないか?まぁ返した所で2秒でNBAカードに化けるんだけどね。
　それから総長、君もコスプレするんだよ! (伊丹)

●今月はコスパにいってきました。アテナのコスプレをしていた、めろんちゃんのファンになったのでお手紙ください。(まじっす!)
　僕の大ファンである原選手の引退が噂されている。僕の中の4番バッターはまだ燃え尽きていないはずだ!!(山崎)

●ある日、私宛てに読者の方からの手紙が。嬉しいような恥ずかしいような変な気分…。ところがよく見ると『キャラレター』係となっている。ちょっと、私はキャラじゃないのよ…!! もう、まったく。でも、やっぱりちょっと、嬉しいような…。 (稲葉)

●カゼをひいて、2日間寝込んだしまった私。こんな時だけだけど、あれこれ面倒みてくれる母に、感謝の涙。季節の変わり目は体調を崩しやすいので、みなさんも気をつけてね。P・ヴァレリーの「若きパルク」は、何度読んでも超難解で、イヤ。 (鳥貝)

●2回のKOF'95大会に出場した。SNK杯は準優勝に甘んじてしまい、非常に悔しい思いをしたが、最強王座争奪戦では優勝することができた。これで攻略が売りの本誌の面目も立ったし、賞金もいただいたし、うれしい。うれしい。 (ジェイケイ)

●最近仕事もプライベートもシューティングばっかし。まあ、好きだからいいんだけど、やっぱ3号の「もっとシューティング!!」の呪いかなぁ? KOF'95ではアテナでガードキャンセルS.C.B.オンリー。(隙間の会会長・DSP―たろりん)

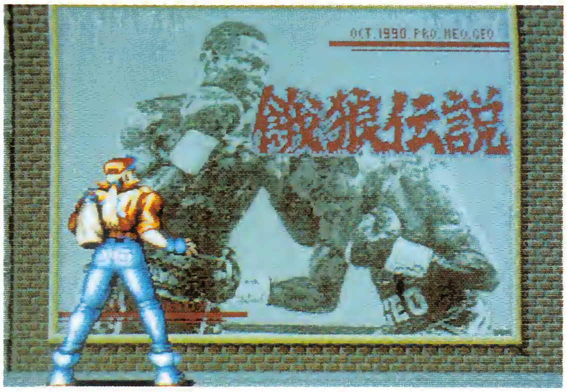
●KOF'95最強王座争奪戦、優勝! ジェイケイさん、鷹さん、モリスケさん、やりましたね! 嬉しい。僕も今度は出たいよ〜。ただ、あの3人の壁を破るのは…。それに、たろりんさんや、T-DENさんもいるし。うー、当分無理かぁ…。 (奥女中秀麿)

●最近どうやら太ったらしい。ダイエットしようと思うんだけど、上手くいかないっス。丁度家に「やせる石けん」があるんで試してみます。結果はまた今度。話は変わってKOF'95の大会ですが、僕も「出てる」んで、ぜひ見てください。 (モリスケ)

●どーも、餓狼チームの担当でありながら、京使いの修羅騎士 鷹です。先日のKOF'95最強王座争奪戦で「ネオジオフリーク・哀チーム」として優勝をしました。これを機にフリークを読んで欲しいゾ! しかし争奪戦は緊張の連続でした。(修羅騎士 鷹)

●今月のビッグニュースは、やはりSNKとセガとのクロスライセンス契約締結か…な?ネオジオは他機種に移植しないという話はどこへ、と思った読者も多いはず。けど、ここは発想を変えて、セガのゲームがネオジオでできるくらいに考えては? (勝俣)

餓狼伝説



攻略／ジェイケイ

SNK／格闘アクション／55M／1991年11月25日発売
カセット版：23,800円
CD版：5,800円

狼たちの伝説はここから始まった！

基本ルール

試合は基本的に１対１の３セットマッチでおこない、２セット先取した者が勝者になる。１セットは45秒でおこなわれ、時間内に決着がつかない場合、スタミナが多く残っている者の判定勝ちになる。ボタン操作はシンプルで、Ａボタンは相手との距離やレバーにより、パンチを主体とした様々な技をだす。Ｂボタンは同じようにキックを主体とした技。Ｃボタンは接近した状態で相手方向にレバーを入れてボタンを押すことにより、投げ技を繰り出す。

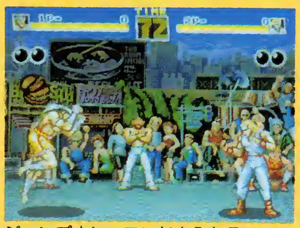
必殺技紹介

今ではおなじみの必殺技が多いが、おさらいの意味も込めてここで紹介しておこう。

全キャラ共通 基本戦法

このゲームのＣＰＵは、起き上がりに必殺技を重ねるとまずガードせずに食らってくれるので、一度ダウンを奪ってから必殺技を重ね続けるのが基本となる。重ねる必殺技はバーンナックル、斬影拳、スラッシュキックがいい。出ている時間が長く重ねやすいし、ヒットすればダウンを奪えるため、パターンにはめることが比較的簡単にできるのだ。ダメージの大きいクラックシュート、空破弾、タイガーキックでもいいが、ダウンを奪えないのでとどめや体力に余裕がある時に使おう。タイガーキックや空破弾などは、うまくいくと一撃で相手の体力のほとんどを奪うことができる。

餓狼伝説ちょっといい話 その１



ジャンプ中にコマンドを入れる



瞬間移動して技を繰り出す

このゲームにはジャンプキャンセル必殺技（なんじゃそりゃ？）がある。これは、ジャンプ中に必殺技のコマンドを入れるとキャラが空中から地上に瞬間移動して必殺技をひねり出すという楽しいものだ。

ただし、垂直ジャンプ中、テリーの全必殺技、ジョーの爆裂拳では、なぜかできないのだ。

必殺技

テリー・ボガード

バーンナックル



↓↙←＋Ａ

ライジングタックル



↓（少しため）↑＋Ａ

クラックシュート



↓↙←↖＋Ｂ

パワーウェーブ



↓↘→＋Ａ

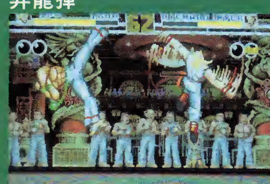
アンディー・ボガード

斬影拳



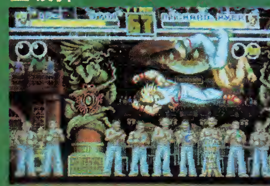
↙→＋Ａ

昇龍弾



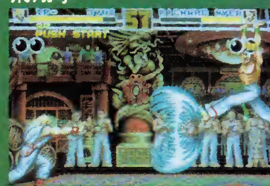
↓↘→↗＋Ａ

空破弾



↙（少しため）↗＋Ｂ

飛翔拳



↓↙←＋Ａ

ジョー・ヒガシ

スラッシュキック



↙↗＋Ｂ

爆裂拳



Ａボタン連打

タイガーキック



↓↘→↗＋Ｂ

ハリケーンアッパー



←↙↓↘→＋Ａ

テリー対CPU攻略

判定の強い飛び道具と強力な突進技を兼ね備えたテリー。使いやすいバーンナックルを駆使して、相手を倒せ！

対リチャード・マイヤ

スタート時よりやや近い間合いでしゃがみパンチで牽制していると、跳び込んでくるので、ライジングタックルで返してやろう。難しかったらガードしてから投げを入れてもいい。そのあとは起き上がりにバーンナックルを重ね続ければOK。

対マイケル・マックス

マイケルはジャンプ攻撃に弱いので、前ジャンプキックで跳び込んだあと昇りバックジャンプキックを繰り返していけば勝つことができる。

相手のトルネードアッパーは、こちらの飛び道具より出るスピードが格段に速いので、むやみに撃たないように注意しよう。

対タン・フー・ルー

タンのライン移動の蹴りは当たらないので、着地に投げを入れることができる。これを2回繰り返すと巨大化するので、そのモーションの終わり際にバーンナックルを重ねてやろう。もう一度重ねると体が通常時にもどるので、モーションの終りにパワーウェイブを重ねれば完璧。

対ダック・キング

スタート時よりやや近い間合いでしゃがみパンチで牽制していると、跳び込んでくるのだが、彼のジャンプキックは強くて返しにくいので、ガードしたあと投げを入れる。あとは起き上がりにバーンナックルを重ねていく。相手がライン移動した場合は戻ってくるまで待つのが吉。

対ホア・ジャイ

まずスタート時程度の距離からしゃがみパンチで牽制すると跳び込んでくるのでライジングタックルで返すか、くぐって着地を投げる。相手が酒を飲んだら、モーションの終わりにバーンナックルを重ねる。パターンが崩れたらドラゴンキックに注意。

対ライデン

スタート時の間合いで立ちパンチを出すと毒霧を誘えるので、終わり際にバーンナックルか、パワーウェーブを当てていく。あとは同じことを繰り返していけば簡単にパーフェクトがとれる。

ただし、間合いの広いライデンの強力な投げ技には注意しよう。

対ビリー・カーン

ビリーはまともに戦うと非常に強いのだが、簡単に勝てるパターンがある。とりあえずビリーが棒を投げるのを待ち、新しい棒がステージに投げ込まれるまで待つ。これを取るためビリーはジャンプするので、着地に投げを入れることができる。あとは同じことを繰り返せばOK。

対ギース・ハワード

相手が烈風拳を撃ってくるのを待ち、技を出さないで烈風拳を跳び込す。すると奴は何もせずに後退していくので、歩いて投げを入れよう。一度投げてしまえば、そのまま相手方向に歩いていくと、やはり何もせずに後退していくので、再び投げることができる。

これでクリア間違いなし。

餓狼伝説ちょっといい話 その2

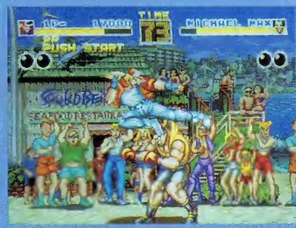
テリーには、実は究極の連携技がある。それは、クラックシュートを当ててから投げを入れるというものだ。この連携技はギース以外のCPUには確実に決まり、対人戦でも相手はジャンプで逃げるしかないので、テリーの究極奥義といえるだろう。



クラックシュートを当てる

そして投げるのだ！

対マイケル・マックス



対タン・フー・ルー



対ライデン



対ギース・ハワード



アンディ対CPU攻略

アンディの代表的な必殺技といえば、やはり斬影拳。

この技が攻略の鍵を握っているので、斬影拳は必ず完璧に出せるようにしておこう。

対リチャード・マイヤ

相手の変則的な足技に惑わされないように、相手のジャンプに合わせて斬影拳を当てる。昇龍弾でもいいが、判定があまり強くないので多用はできない。

相手が跳んでこないようなら、上の棒につかまって蹴りを出す攻撃の着地に、タイミングよく斬影拳を当てていく。

対マイケル・マックス

跳び込みからジャンプ上昇中にキックを空振りして投げ、起き上がりに斬影拳。初めから斬影拳でごり押しも可能。

たまに斬影拳をバックステップでかわすのだが、すぐにしゃがみパンチを当てて斬影拳を出せばOK。ただし、相手の一発の威力が大きいのでガードは正確に。

対タン・フー・ルー

タンの体が通常時には斬影拳で突っ込むのがやはり有効。

タンが巨大化したあとは、地道にジャンプキックで攻めるのが安全。そのあとはタンの体が通常時に戻るモーションの終りに斬影拳を重ねてもいいし、遠めから、ジャンプの着地に飛翔拳を当てていくのも有効だ。

対ダック・キング

基本的にはテリーと同じパターンでも大丈夫だが、やや強引な戦法を紹介しよう。

斬影拳で突っ込むと、スライディングや昇り蹴りで返されるのだが、昇り蹴りの着地に斬影拳を当てることができるので、あとは起き上がりに斬影拳を重ねていけば、簡単に勝つことができる。

対ホア・ジャイ

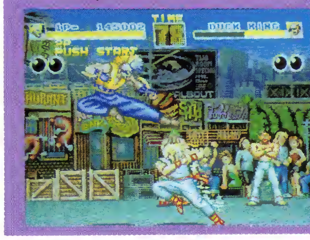
相手が酒を飲むまでは、斬影拳や空破弾で攻める。そのあとは、ダメージの大きいドラゴンキックに気をつけて、斬影拳を中心に攻めていくのが理想的。

見た目の美しさや、芸術性

対リチャード・マイヤ



対ダック・キング



を重視する人は、相手のジャンプ攻撃などを昇龍弾で落とす（難しいけど）のもいい。

対ライデン

テリーと同じように、まずはスタート直後に立ちパンチなどで毒霧を誘い、終るところに空破弾を出す。うまく当てれば、3回ヒットして速攻で倒せる。

空破弾のコマンド入力に自信のない人や、安全に勝つなら毒霧の終り際に斬影拳を使っていこう。

対ビリー・カーン

アンディもテリーと同じく、ビリーが新しい棒を受けとったあとに投げを入れれば簡単に倒せる。

ビリーの棒投げ攻撃は体力をけずられてしまうので、パーフェクトを取りたいならジャンプでよける。もちろん、棒を無くしてガードしている時は斬影拳連発でけずる。

対ギース・ハワード

テリーと同じ戦法が効果的。投げたあと少し間合いが開くので、しっかり歩いて間合いを詰めてから再度投げるように。もしくは初めから斬影拳で突っ込んでもいい。ほとんどガードするが、すぐにもう一度、斬影拳を出すと食らってくれる。あとは起き上がりにこれまた斬影拳でＯＫ。

餓狼伝説ちょっといい話 その3

餓狼伝説には、御馴染みのアンディの恋人（？）不知火舞はまだ登場していない。それが原因かどうかは分からないが、3人の中ではアンディが１番、悪人顔（失礼）に見える。やはり、女は男を変えるものなのでしょうか？

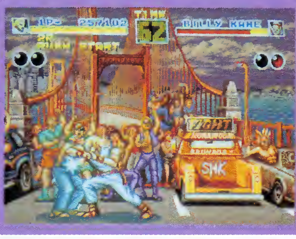


アンディの顔は怖い…

対ライデン



対ビリー・カーン



ジョーヒガシ対CPU攻略

ジョーの起き上がりに重ねる技はスラッシュキックがいい。タイガーキックもダメージが大きい強力な技だ。

対リチャード・マイヤ

ジョーの場合、しゃがみキック（スライディング）で相手の跳び込みを誘い、ガードして（近かったらそのままくぐって）投げる。あとは相手の起き上がりにスラッシュキックを重ねていけば、安全かつ簡単に倒すことができる。

とどめはタイガーキックにしてもいい。

対マイケル・マックス

マイケルにはやはりジャンプ攻撃が効果的。

もしくは昇りキックをわざと空振りして投げ、起き上がりにスラッシュキックを重ねていけば楽勝だ。

飛び道具の撃ち合いでは絶対に勝てないので、ハリケーンアッパーはあまり多用しないように。

対タン・フー・ルー

ライン移動をしゃがみキックで誘って、そのあとに投げる。起き上がりにタイガーキックを重ねると、巨大化してすぐもとに戻すことができる。

投げを2回入れて巨大化モーションの終りに爆裂拳を重ねるのもいい。うまくいかずに巨大化されたらジャンプキックで攻撃しよう。

対ダック・キング

ダックは無敵技のヘッドスピンをもっていてかなり厄介な相手だ。簡単に倒すには、跳び蹴りをガードして投げ、スラッシュキックを重ねる戦法がおすすめ。

ガードをしっかり固めて、ダックの判定の強いスライディングキックや、ジャンプキックに気をつけよう。

対ホア・ジャイ

まずは、相手のジャンプをくぐって着地を投げる。酒を飲んだらタイミングよく爆裂拳を重ねれば勝利確定。スラッシュキックを重ね続けてもいい。

暴れ始められるとドラゴンキックはガードしにくいので、できるだけこのモードにさせないようにしたい。

対ライデン

なぜかジョーだと立ちパンチで毒霧を誘えないので、垂直ジャンプキック（昇りで出す）で誘う。あとは毒霧の終り際にスラッシュキックか、ハリケーンアッパーを重ね続ければいい。

ただし、間合いがスタート時より近いと毒霧を食らってしまうので注意が必要。

対ビリー・カーン

テリーたちと同じように投げを利用した戦法でもいいが、それよりも、ジョーの場合は、棒を落としたら密着して待ち、新しい棒を取るためにジャンプしたところにパンチを連打して爆裂拳を出す。すると面白いようにヒットして、ビリーの体力を半分以上減らすことができる。

対ギース・ハワード

ジョーも他の2人同様に烈風拳を跳び越して、投げを入れる戦法がやはり有効。

うかつにハリケーンアッパーやタイガーキックなどを使って倒そうとすると、当て身投げなどの手痛いしっぺ返しを食らうので、勝つためには落ち着いて基本通り投げ技で勝負しよう。

餓狼伝説ちょっといい話 その4

餓狼伝説のボス、ギースはしゃがみキックなどをつかまえて放りすてる、下段当て身を持っている。しかし、これ以降の作品では、なぜか使えなくなっている。どうやらビルから転落した時に使い方を忘れてしまったようだ…。


下段の技も投げ捨てる

対タン・フー・ルー



対ホア・ジャイ



対ビリー・カーン



対ギース・ハワード



オールドゲーム攻略

ワールドヒーローズ

攻略／T-DEN

独自の世界観がかもしだす異色格闘ゲーム！

史上最強の英雄は誰なのか？この謎が解かれる日がついにきた。8人の英雄たちが今、時を越える！



ADK／格闘アクション／82M／1992年7月28日発売
カセット版：25,800円
CD版：4,800円

フウマ&ハンゾウのCPU攻略スタート!!

まずは、本格的な攻略に移る前に基本的なシステムと、今回CPU攻略をするハンゾウ、フウマの必殺技のコマンドと、有効な使い方を紹介しておこう。

特殊なボタン入力

このゲームには通常のノーマルモードと、様々なトラップが仕掛けられたステージで闘う、デスマッチモードがある。

今回はノーマルモードで、主人公であるフウマとハンゾウを使用してCPU攻略をおこなうことにする。

他の格闘ゲームと同じく、時間内に相手の体力を奪い、2セットを先取した方が勝ちになるシンプルなルールを採用している。しかし、（Aボタン）と（Bボタン）のパンチとキックの、強弱のつけ方が少々特殊だ。

ボタンを短く押すと弱攻撃。ボタンを長く押すと強攻撃になる。最初は使いなれるまで苦労するが、使うボタンが少なくて済むため、便利なシステムだ。

ちなみに（Cボタン）が投げ技になっているが、強パンチでも投げが可能。キャラによっては、強キックでも投げることができる。また投げは、レバーの入力した方向に投げることができるのでうまく利用しよう。


レバーの方向に投げる

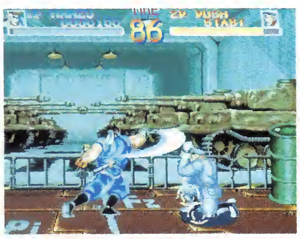

相手をガシッとつかむ

対CPU基本戦法

ハンゾウ・フウマは強力な飛び道具があるので、間合いに注意しながら飛び道具を出し、相手を跳ばせて空中の相手を対空技で返していくのが基本になる。対空技として使う技は、光龍破・炎龍破もしくは立ち強キックがいい。

こちらから攻める場合は、相手が近づいてくるのを待って、しゃがみ強キックの先を当てて（最悪ガードさせて）キャンセルで烈光斬・烈風斬を出すという戦法が有効。しゃがみ強キックが当たれば相手は倒れるので、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねてパターンを繰り返していこう。しゃがみ強キック→キャンセル烈光斬・烈風斬で相手が跳び込んできた場合は光龍破・炎龍破が間に合うので落としていけばいい。

しゃがみ弱パンチは連打が効き、跳び込み攻撃が入ったあとに出すとバリバリ入り、相手を気絶させることができる。気絶させることができたらもう一度跳び込み連続技を入れていけばいいだろう。


キャンセルの飛び道具


強キックを当てて…

必殺技



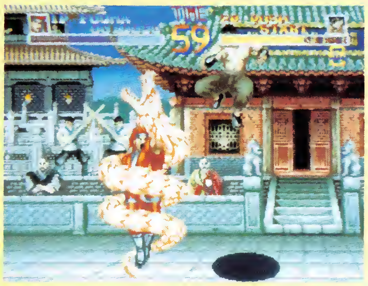
ハンゾウ・烈光斬　フウマ・烈風斬　↓→＋A

刀を素早く振り、気の手裏剣を投げつけるいわゆる飛び道具。相手との間合いを離して出したり、しゃがみ強キックからキャンセルで出したりと使用頻度が高い技。近い間合いで連発するとすぐに跳び込まれてしまうので注意が必要。



ハンゾウ・ダブル烈光斬
フウマ・ダブル烈風斬
↓→↓→＋A

烈光斬・烈風斬の強化版で、上下に2つの手裏剣を投げつける。コマンドが長いので、出るまでに時間がかかってしまうのが難点。



ハンゾウ・光龍破　フウマ・炎龍破　→↙↘＋A

自分の回りに龍をまとい、回転しながら上昇する無敵対空技。地上の相手に当てるとダウンしないので、飛び道具で相手を跳ばせて落とすという使い方がメインになる。



ハンゾウ・忍法光輪渦斬
フウマ・忍法風輪華斬
↘↓↙←↖＋B

手足を広げ体を横にして回転しながら空中を相手の方へ進んでいく技。相手の飛び道具の上を越えることができるのが利点だが、しゃがんでいる相手には当てることができない。

特殊技



2段ジャンプ
ジャンプ中に↖or↑or↗

ハンゾウ・フウマだけにできる技。ジャンプして空中で技を出さなければレバーをもう1度、上方向にいれることで2段ジャンプができる。裏回りを狙ったり、相手の飛び道具をかわすのに使ったりと使い道が多く重宝する。

キャラ別 対CPU戦攻略

対ハンゾウ

しゃがんで待っているとよく跳び込んでくるので、対空必殺技で返していけばいい。跳び込んでこないような場合は近づいてくるのを待って、しゃがみ強キックからキャンセル飛び道具を出す。もし跳込まれても、対空技でOKだ。

対フウマ

間合いを離して飛び道具を打ち相手を跳ばせて無敵対空技で返していくパターンでOK。烈風斬を連発してくるようならば、強の忍法光輪渦斬(風輪華斬)を出すと当たってくれることが多い。炎龍破を空振りすることもあるので、着地に投げか、しゃがみ強キックを入れる戦法がおすすめだ。

対ドラゴン

近い間合い(スタート時位の間合い)で飛び道具を出すと、必ずといっていいほどジャンプ強キックで跳び込んできて連続技を入れられて気絶させられてしまうので、飛び道具を出す時には間合いを離すようにすること。



ドラゴンを迎撃完了！

相手が近づいてくるのを待って、しゃがみ強キックからキャンセルで飛び道具を出す。ガードされた場合のみもう一度飛び道具を出すと、跳びこんでくることが多いので無敵対空技で返していく。

対ジャンヌ

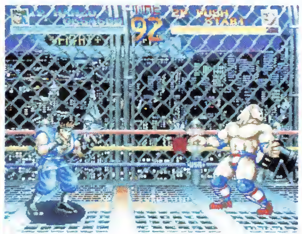
ジャンヌの倒し方はドラゴンと同じでいいだろう。また、2段ジャンプ弱キックで跳び込んでしゃがみ弱パンチを2～3発出し、しゃがみ強キックキャンセル飛び道具を出すパターンを繰り返すのもかなり有効。

対J・カーン

ドラゴンのようにスタート間合いで飛び道具を出すと、ジャンプ強キックで跳びこまれて食らってしまうので注意すること。間合いを離して跳ばせて落とすパターンや、ジャンヌのパターンのように跳び込んでいく戦法も有効。

対M・パワー

M・パワーには間合いを離して弱の飛び道具を連発すると、連続で当たってくれることが多いので、これだけでいい。ただし強力な投げ技、トルネードブリーカには要注意。

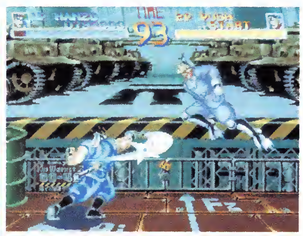


飛び道具を連発せよ!!

対ブロッケン

積極的に跳び込んでいくと、立ち強パンチで返されてしまうことがあるので、間合いを離して跳ばせて落とすパターンを使っていこう。

相手の動きは遅いが、通常技のリーチが長いので注意すること。



ブロッケンはジャンプも遅い

対ラスプーチン

ジャンヌ戦同様、跳び込みパターンを使っていけばいいだろう。間合いを離して跳ばせて落とすパターンも一応可能だが、ラスプーチンが空中ファイアーボールを出してくると、無敵対空技が当たらないことがあるので注意が必要。

対ギガス

ギガスは色々な相手に変身するので、変身した相手の攻略法に合わせて対応すればいいだろう。

こいつを倒せば、史上最強の英雄の称号は君のものだ！



ギガスには変身能力がある

もう一度愛して♡

忘れ去られたオールドゲームに今新しい息吹を!!

往年の名作ゲームを取り上げていく素晴らしいコーナー「もう一度愛して♡」も早や4回目。今号は格闘アクションからちょっと離れ、ただの(?)アクションゲーム『TOP HUNTER』と隠れた名作落ち物パズルの『ジョイジョイキッド』をピックアップ! たまにはこんな組み合わせもいかがかな!?

伸びる腕と必殺技がウリ(?) コミカルアクションの決定版



TOP HUNTER RODDY & CATHY ™
©SNK 1994

TOP HUNTER

SNK／アクション／110M
'94年5月18日発売
カセット版：28,000円
CD版：7,800円

『TOP HUNTER』といえば、伸びる腕と武器、そしてコマンド必殺技。横スクロールのアクションゲームなのに、なぜコマンド必殺技? と思った人もいるだろう(かくいう私もそうだったのさ)。でもプレイしてみると中身は普通のアクションゲームだったなぁー、ウンウン。おっと! そんなことを書いている場合じゃなかった。つまりこのゲームは普通のアクションゲームでありながらも、格闘アクションにかかせないコマンド必殺技を合体させたちょっと変わったゲームというわけ。

　これ以外にも『餓狼伝説』シリーズでおなじみの2ラインバトルも採用しているけれど、やはり一番目立つ特徴はコマンド必殺技だった(ただひたすら技が出にくいという欠点はあったが…)と思う。

　今回はその最大の特徴といえるすべての必殺技コマンドと、隠しエンディングの出し方を含めた全裏技も公開しよう。まずは読んでのお楽しみ! じゃそういうわけで。

基本操作

　1Pはロディー、2Pはキャシーを操作し、伸びる武器と必殺技、ライン移動を駆使して敵を倒しながらエリアを進んでいくのが基本。エリアの最後にはボスが登場し、そのボスを倒せばそのエリアをクリアしたことになる。要は通常の横スクロールアクションゲームと同じだ。

　ボタンによる操作は、Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプ、Cボタンでライン移動となっている。それぞれを詳しく見てみよう。

●Aボタン…攻撃

　Aボタンを押すことでパンチ攻撃が出せる。この時、ザコキャラ(グラント)が近くにいる場合、自動的にその相手をつかんで投げ飛ばしてくれる(かなり便利)。

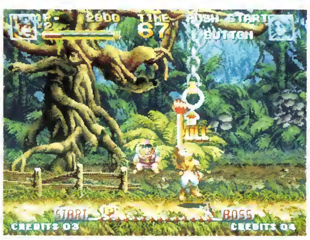
　Aボタンを長く押すと、パンチのあとに腕を伸ばす攻撃をする。この時、敵キャラをつかむことができ、うまく敵をつかめばその敵を頭上に抱え上げる。そして、もう一度Aボタンを押すと他の敵に投げつけ、ダメージを与えることができるのだ。この「つかみ」はよく使うので覚えておこう。

　さて、この「つかみ」は、敵キャラだけでなく吊り革なども引っ張ることができる。レバーを←に入れながらAボタンを押せば、上にぶら下がっている吊り革を引っ張ることができる。吊り革を引っ張るとアイテムが出現したり、色々なことが起こるので見つけたら引っ張ってみよう(中には罠もあるので注意!)。もちろん、上にいる敵を攻撃することもできるし、木の枝やポールなどをつかんで上の段に登ることもできるのだ。

　さらに、このつかみでアイテムを取ることもできるし、敵が投げつけてきた鉄球や爆弾、看板や木箱も拾うことができるのだ。うまく活用すれば役に立つこと間違いなし!

●Bボタン…ジャンプ

　文字通りジャンプをするのだが、敵の攻撃をかわしたり、障害物の上に乗ったりと、使う機会は多い。また、密かに相手を踏みつけたり、ジャンプで攻撃(ジャンプアタック)したりもできる。ちょっと怖いので踏みつけはあまりお勧



吊り革なども引っ張ることができる



敵を踏んで攻撃することも可能

めしないけど。

ジャンプにも実は隠し操作があり、レバーを↓にためて↑＋Bボタンでローリングアタックをすることができる。これで普通のジャンプでは届かない高いところまでジャンプすることが可能になる。この技が役に立つポイントがいくつかある。

●Cボタン…ライン移動

知っての通り、このゲームには手前と奥の２つのラインがある。で、Cボタンを押すことでライン移動できるわけだ。

ライン移動の有効な使い道は、敵から逃げる時や、転がってきた岩を回避する時などが挙げられる。場所によって、どちらのラインが有利なのかを考えながら進む時はかかせないアクションだ。

さて、このライン移動も実はジャンプと同じ扱いになっており、降り際に相手を踏みつけて攻撃することができる。また、ライン移動しながら高いところにあるアイテムを取るなんてこともできる。ぜひ使いこなしたいね。

ちなみに、ライン間の段差が大きすぎると、ジャンプの高さが足らずライン移動できないことがある。スーパープレイヤー時にこれをやると、壁に激突したショックでアイテムをなくしてしまうので注意しよう。


敵の攻撃もライン移動で回避

アイテム

主なアイテムは得点アイテム、タイムアイテム、パワーアイテム、体力アイテムといったところだ。この内、タイムアイテムとパワーアイテムの２つが重要だ。

タイムアイテムは主に吊り革やレバーなどのスイッチを引くと出てくる。これを回収していかないとタイムが足りなくなってしまう面がほとんどなので、確実に取っていくようにしたい。


やはりうれしいタイムアイテム

パワーアイテムは、光っている敵キャラを倒すと出現するほか、通常ステージの障害物の上やボーナスステージで取ることができる。パワーアップすると攻撃力がアップするだけでなく、ノーマル時には近距離でつかめなかった大型の敵をつかめるようになったり、必殺技の特性が変わったりする。最大レベル３までパワーアップできる。

ボーナスステージ

各ステージの各エリアごと（ボスキャラが登場するエリアは除く）に一つずつボーナスステージの入口が隠されている。ボーナスステージでは、スケボーのような物に乗り、障害物を避けながらステージ上に点在する様々なアイテム（回復アイテム、タイムボーナスアイテム、パワーアイテム、１UPアイテム）を拾うことができる。

またパーフェクトを取ると、普段見られないデモを見ることができる。


1つも残さず取りたいところだ

知っていると役に立つ必殺技&裏コマンド集

隠しボーナス

●ゴールドボーナス

体力アイテムが出現する切り株やヤグラを壊したあと1/10秒以内にジャンプかレバーを上に入力すると、体力アイテムの代わりに点数アイテムが出現する。ちなみにこの技はMVS、カセット、CDのどれでもできる。そういえば昔、こんな隠しボーナスを見たような気がする(笑)。

隠しコマンド

●クレジットアップ

面セレクト画面で「↑、←、↓、→、↓、←、↑、BCD同時押し」のコマンドを入力すると、クレジット数が1P、2Pともに３アップする。入力後、効果音がなると成功だ。この技はカセット、CDのみ使える。

●いきなり最終ステージ

面セレクト画面で「→、↑、↑、←、B、C、D、↓＋B」のコマンドを入力すると、いきなり最終面から始まる。これも入力後、効果音がなると成功だ。この技はカセット、CDのみ使える。

●マスタービークルへのパワーアップ

面セレクト画面で「↑、→、↓、←、↓、→、↑、BCD同時押し」のコマンドを入力すると、ロボビークルが必殺技の使えるマスタービークルになる。これもコマンド入力が成功すると効果音がなる。この技はカセット、CDのみ使える。

必殺技
マスターガンナー ↓↘→＋A ・前方にミサイルを発射する
マスターフレイム ↑↗→＋A ・前方に炎の波を撃ち出す

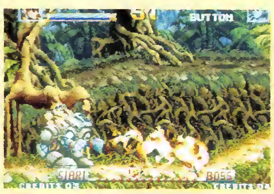
隠しエンディング

最終ステージに登場する各ステージのボスを以下の条件で倒すと、組み合わせによって５種類のエンディングを見ることができる。

●条件

①森カスタム　スライディング
②氷カスタム　ターンアタック
③風カスタム　アトミックボム
④火カスタム　ローリングアタック
⑤最終ボス　ローリングアッパー

ちなみにスライディングは、レバー真下から出したい方向の斜め下に入れれば出せる。ここで注意したいのは、コマンドを入れる前に、プレイキャラを技を出したい方向に向けておくこと。そうしないと出ないのだ。ちなみにこの隠しエンディングは、カセット版のみ可能だ。


ビーグルで必殺技が使える

特定の技で止めを刺す


組み合わせ表	
組み合わせ	概　要
①⑤	FORESTステージボスと敵、そしてステージ共通の敵の紹介
②⑤	ICEステージボスと敵、そしてステージ共通の敵の紹介
③⑤	WINDステージボスと敵、そしてステージ共通の敵の紹介
④⑤	FIREステージボスと敵、そしてステージ共通の敵の紹介
①〜⑤	全ステージの敵とプレイヤーの技紹介

必殺技リスト(ロディー)

必殺技
スプラッシュオーラ　Aボタン連打 ・パンチを連続で繰り出す
プラズマバスター　↓↘→＋A ・気弾を前方に撃ち出す
アトミックボム　ジャンプ下降中に ↙、↘＋A ・降下しながらパンチを出す
ローリングアッパー　→↓↘＋A ・ジャンプしながらアッパーを出す
パワーチェイサー　↑↗→＋Aボタン ・見た目はパワーウェイブ
ターンアタック　↘ため→＋A ・見た目はバーンナックル
超必殺技
グランドカノン　スーパープレイヤーLV３で残機が０で体力が少ない時 ↓↘→＋A ・３発連続で気弾を撃ち出す
パワーブラスター　スーパープレイヤーで残機が０で体力が少ない時 ↑↗→＋A ・見た目は３連パワーゲイザー
ロディーストーム　スーパープレイヤーLV３で ↘ため→＋B ・いわゆる乱舞技

必殺技リスト(キャシー)

必殺技
オーバーイリュージョン　Aボタン連打 ・キックを連続で繰り出す
サイコドライブ　↓↘→＋A ・足から気弾を撃ち出す
アストロスター　ジャンプ中に ↙、↘＋A ・降下しながらパンチを出す
プリズムシュート　→↓↘＋A ・ジャンプしながらキックを出す
サイコスパーク　↑↗→＋A ・見た目はパワーウェイブ
フラッシュキック　↘ため→＋A ・見た目はスラッシュキック
超必殺技
コズミックセイバー　スーパープレイヤーLV３で残機が０で体力がない時 ↓↘→＋A ・３発連続で気弾を撃ち出す
ファイナルウェイブ　スーパープレイヤーで残機が０で体力がない時 ↑↗→＋A ・スパークを連続で撃ち出す
キャシーストーム　スーパープレイヤーLV３で ↘ため→＋B ・やっぱり乱舞技



ジョイジョイキッド

SNK／パズル／22M
'90年11月20日
カセット版：13,800円
CD版：4,800円

ほのぼのしているが難しい落ちものパズルの決定版!!

ネオジオの発売とほぼ同時に登場したパズルゲームという以外、これといった印象をこのゲームに対しては持っていない人は多いのではないか。しかし、改めてプレイしてみると思った以上におもしろい！

見た目はテ〇リスにそっくり（笑）なのだが、プレイ感はまったくの別物。なぜか連鎖するのだ。テ〇リス型でありながら連鎖する、この一風変わったシステムが『ジョイジョイキッド』の特徴といえるだろう。そして、面クリアの条件が全部のブロックを消すのではなく、ブロックに囲まれた気球または飛行船（アムかラッド）を脱出させるというのも目新しい。でもかなり難しいので、1ステージ10面、表裏合わせて12ステージ、計120面をクリアするのは大変かも。

また、面攻略の仕方もテ〇リスとは大きく違う。何がどう違うのか？ それは次のページで説明しよう。


全120面の中には変わった面もある



気球を脱出させればクリア

基本操作

基本的には普通の落ちものパズルと変わらない。レバーを左右に入れることによってブロックを移動、下に入れると素早く落とすことができる。Aボタンでブロックの向きを変えられ、Bボタンでライトニングボールを使う（細かい点はあとで説明する）ことができる。

また、2人同時プレイもできるが、対戦できるわけではないのであしからず。

ブロック

このゲームに登場するブロックには、降ってくるブロックと配置されているブロックの2つがある。降ってくるブロックには7つのパターンがあり、色々と組み合わせることができる。このブロックを落下ブロックという。落下ブロックはラインが揃って消えると、それ以外の周りに残った落下ブロックは下に落ちる。

画面上に配置されるブロックには4種類あり、それぞれ特徴がある。各ブロックの特徴は以下の文を読もう。

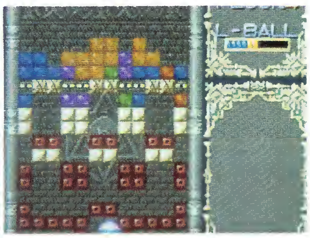
●ノーマルブロック　フロアを構成する。普通のブロック。

●ゴールドブロック　3回ラインを作らないと消せない。

●再生ブロック　一定時間たつと、両脇にノーマルブロックを発生させる。このブロック自体は消せない。

●壁　消すことができない。


時間とともに再生させるブロックも

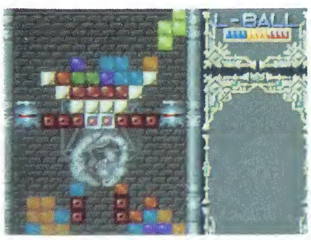

3回揃えないと消えないブロックもある

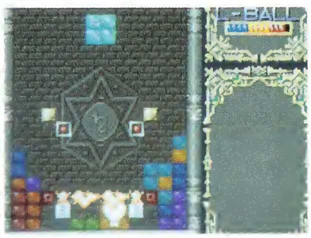
トラップ

フロアによってはトラップが仕掛けられている場合もある。2種類しかないが、行き詰まっている時は結構嫌かも。

●浮遊機雷　フロア内に浮いており、気球（飛行船）が触れる爆発し、一定時間の間動けなくなってしまう。

●高圧線　気球（飛行船）が触れると感電して上昇できなくなる。周りブロックを消すと、電力が弱くなる。


機雷に触れると大爆発が起こる

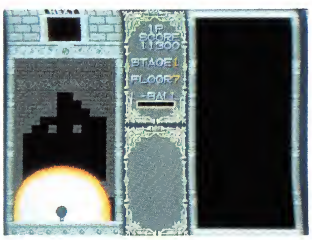

電気で気球の動きを止められる

ライトニングボール

ライトニングボールは気球（飛行船）を中心に爆発を起こし、周りにあるブロックを消し去ることができる。ブロックで周りを囲まれた時に使うと有効。

ライトニングボールには3段階あり、画面中央にあるメーターの量によって効果範囲が違う。メーターはラインを4つ消すたびに1メモリ増やすことができ、メモリが4つたまるごとに攻撃に段階が上がっていく。また、メーターは最大12メモリまでためることができる。

しかし、ゴールドブロックの場合は最大パワーで使っても1段階しか壊れてくれない。また、当然だが壁も壊すことはできない。

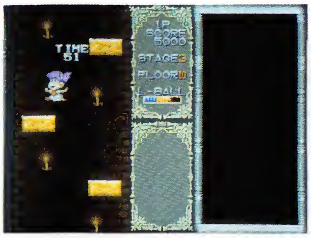


ボーナスステージ

3ステージと5ステージを

クリアすると、神様との会話シーンのあと塔から落とされるイベントがある。この時、プレイヤーキャラ（アム、ラッド）を操作し、神様の所までジャンプをして戻らなくてはならない。ちなみにジャンプはAボタンだ。そして、無事に神様の元に戻ることができると、ライトニグボールのメーターが一杯までたまる。

ただ、このイベントに成功しても失敗しても次のステージに進むことができるのでご安心を。

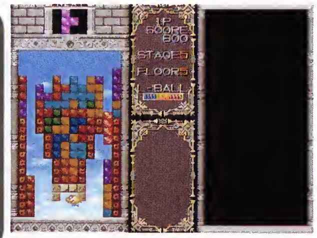

Aボタンでジャンプして登ろう

落下ブロックの使い方と落とし方が勝負のカギ！

落下ブロックの種類

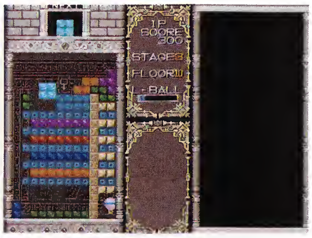
赤ブロック

このゲームで一番ありがたいブロックといえる。2ライン以上のくぼみに入れたり、左右の端に縦に入れるのが基本。この他、横にして落とす場合は、ラインが消える時だけにしよう。うまくいけばブロックを下に落とせる。


こういうすきまに叩き込む

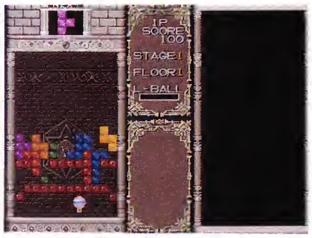
水色ブロック

基本的には画面中央付近に置くようにしたい。端に置く場合は縦横2ブロック分すきまが開いている時か、2ラインまとめて消える時に置くのがいいだろう。


広いすきまに入れるのが基本

緑・おうど色ブロック

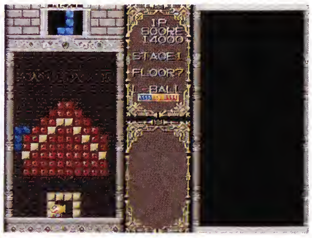
面によってはこのブロックがくると非常に嫌な時がある。縦に置く場合は中央付近に落とすようにし、端に落とす場合はブロックで埋まっている時のみ置くようにしよう。横に置く場合は下に2ブロック以上すきまがないのが条件。


こういうすきまに入れるのが基本

青・オレンジ色ブロック

このL字型のブロックは赤ブロックの次にありがたい。青ブロックを左端に落とす時は長い方を下に向けて置き、右端で下に穴がある時は長い方を上に向けて置こう。逆にオレンジ色ブロックの時は、左端で下に穴がある時は長い方を上に向けて置き、右端に落とす時は長い方を下に向けて置こう。

中央付近に落とす場合は、いずれも長い方を下に向けて置くようにし、横にして落とす場合は短い方を下に向けて置いて、ラインが消える時のみ置くようにするといい。

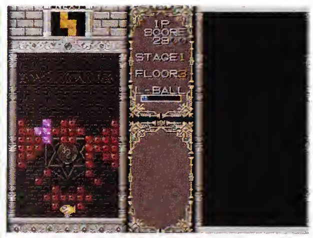

端のすきまに入れるのがベスト

紫ブロック

色々と使い道の多いブロック。まず、中央付近で下にくぼみがある場合は、山の部分を右に向けて落とすか、左に向けて置くようにする。間違っても山の部分を下に向けて置かないようにしよう。

山の部分を右に向けて落とす場合は、左端に置くようにしよう。この場合、下にくぼみがあってもなくてもOK。逆に右端の場合は、山の部分を左に向けて置こう。

最後に山の部分を下に向けて落とす場合は、置くことで余計な穴を作らない時か、ラインが消える時に置くのがベストだ。


結構色々な使い方がある

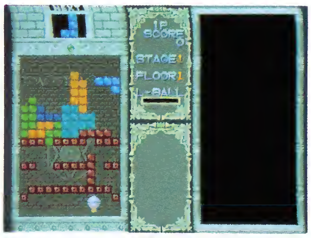
基本の落とし方

まず気をつけたいのは、左右の端から2番目は高く積んではいけないということ。端へブロックが落としにくくなってしまうからだ。そして、青かオレンジのブロックがきたら、迷わず今、空いているくぼみに入れよう。

このゲームの場合、他の落ちものパズルと違い、ラインが揃うと残ったブロックが下に落ちて（この部分がテ○リスと違う）連鎖を起こすので、すきまを作っても致命的なミスにはならない。しかし、できてしまったらなるべく早いうちにラインを消してブロックを落とし、すきまをうめるようにしたい。へたにくぼみを作ってしまうと、簡単に3ライン以上に積み重なってしまうからだ。

また、上の方まで積み重なってしまってもあきらめないこと。うまく1ラインを作れば、下に落ちたブロックで連鎖を起こし、復活できることもあるからだ。

この他、面によっては上から地道に消していかなければならない場合もあるが、ライトニングボールをスタートと同時に使うことで簡単にクリアできる面もある。


これを入れると連鎖でクリア

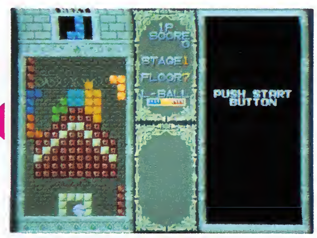
例、ステージ1-7

左右の端にたくさんのブロックを落としていかないとクリアできない面。

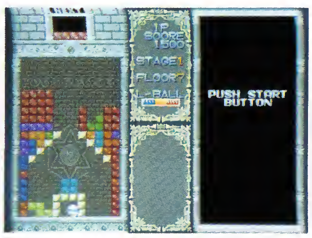
まず最初に、左または右端に赤、青、オレンジ、紫のブロックを3ブロック分ぐらい積み上げておく。これは端から2番目を高くしないようにするための工夫。

そしてどこか1ラインを消し、下にブロックを落とそう。もちろん3ブロック分積み上がらなくても、途中でラインが揃いそうなら消しておこう。これを繰り返せば、左右のすきまは埋まるはず。

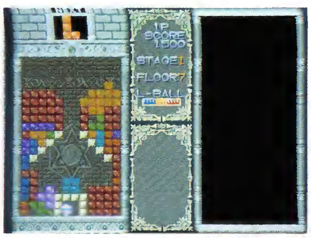
左右さえ埋まれば、上から順番にラインを消していき、ゴールドブロックの一番上を消すと2列分のスペースができるので、内側にブロックを入れよう。そして、あとは地道に消していき、気球の上にあるゴールドブロックを消して脱出させればOK。

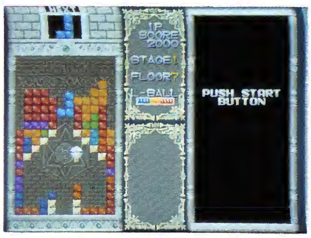


まずは端にブロックを集める



端のブロックを落としたら上を消す


そして、上の穴からブロックを入れる



あとは中央のブロックを消せばOKだ

第33回アミューズメントマシンショー

ネオジオソフト大漁の秋来たる

これからのネオジオは格闘ゲームだけじゃない!





タカラの参入第1弾も出展されていた。なかなかの出来だ



受付の隣にはワールドツアーゴルフ(仮称)などが展示されていた



めっきり過ごしやすくなってきた9月の13〜15の3日間。千葉は幕張メッセで毎年恒例のアミューズメントマシンショー、通称AMショーが開催された。

会場に入るとあるわあるわ新作ゲームの山。よく見ると最近主流になっているビデオゲームの他、ゴーカートやクレーンゲームの景品になっているぬいぐるみなども展示されていた。

この日の目的であるSNKブースに着き、初めに目についたのがNEO-50という名の筐体が3台もズラリと並んでいる場所。そこにはADKの新作『将棋の達人』、その隣には登場間近の競馬ゲーム『ステークスウィナー』、またその隣にはナスカが自信を持って送り出した本格ゴルフゲーム『ワールドツアーゴルフ(仮称)』が展示されていた。

早速、プレイしてみた結果、『将棋の達人』は本将棋あり、挟み将棋ありとバラエティに富んだ内容。CD版では回り将棋も遊べるらしい。『ステークスウィナー』は、バランス調整したらしく前回プレイした時よりも簡単になっていたようだ。最後に『ワールドツアーゴルフ(仮称)』だが、個性的な能力を持つ6人のキャラから1人選び、マッチプレイとストロークプレイの2種類のモードを戦い抜く、本格的なゴルフゲームだということが分かった。

聞いたことないゲームも

3つのゲームを楽しんだあと、ふとその右の方を見ると聞いたこともないような名前のゲームが2台も並んでいた。1つは『まる子デラックスクイズ(仮称)』、もう1つはテクノスジャパンの『くにおの熱血闘球伝説』だった。最初の『まる子〜』は、タカラの参入第1弾として出展されたもの。発売日はまだ未定だがかなり完成しているように見える。内容はバラエティークイズになっており、おなじみのキャラたちの中から1組選び、色々な形式のクイズにチャレンジするゲームだ。次に『くにお〜』だが、以前別のハードで発売された『熱血高校ドッジボール』のリメイク版。コマンド入力による必殺シュートや、くにおくんを中心としたおなじみのキャラが登場する。

初っぱなから聞いたこともないようなゲームを目の前にし、驚きながらブース内に入っていくと、おびただしい数の筐体が所せましと置かれていた。その中には、発売中の『超人学園ゴウカイザー』や『パルスター』、歴代のネオジオゲームを集めたNEO・GEOヒストリーなるコーナーが設置されていた。この他、クレーンゲームやSNKグッズなどのコーナーも設けてあり、こちらも人気を集めていたようだ。

サードパーティも元気いっぱい!

一通りSNKのブース内を探索したあと、今度はサードパーティのブースを回ることにした。まずはビスコ。このブースでは、すでに本誌で紹介している『GOAL!GOAL!GOAL!』、『NEO Mr.DO!』、『パズルdeポン』の3つのゲームが出展されており、どれもまずまずの人気を博していたようだ。

次にアイマックス。何かネオジオ関連のゲームは出展されていないかな? とブース内を探索すると、おおー! あるではないか! しかも2タイトルも。1つ目は『棋娘〜なないろときき〜』、女の子ばかりの将棋道場になぐり込みをかけるという設定の将棋ソフト。見た目と違い、本格的な将棋が楽しめる。2つ目は『魔石大戦STOON』、いわゆる落ちものパズルゲーム。ファンタジー的な要素を取り入れている点が目新しい。どちらも参考出品ということだが、かなり完成度は高いと感じた。早く発売してほしいものだ。

続いてビデオシステム。やはり『ソニックウィングス3』が数多く並んでいた。なかなか発売されないためか、ファンが大勢詰めかけていた。この他、ネオジオではないが8月にネオジオで発売された麻雀ソフト『対戦麻雀ファイナルロマンス2』の続編、『対戦麻雀ファイナルロマンスR』も出展されていた。『2』は移植されたので、今回の『R』にも期待がかかるところだ。

最後に今回のショーについてだが、ネオジオに関しては結構、数が揃っていたと思う。しかし、期待していた『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』が出展されていなかったのは残念! 今回に関していえば、ネオジオは格闘アクションだけじゃないんだよ、ということを強調しているように感じられた。何はともあれ色々なジャンルに力が注がれることはいいことだと思いながら、幕張メッセをあとにした。

アイマックスも新作を発表した



ビスコのブースではおなじみ3つのゲームを展示



クレーンゲームを楽しむ人たちも見受けられた



『超人学園ゴウカイザー』も大人気





移植されるとうれしい『R』



SNKオリジナル商品も展示された

コスパ in VELFARRE



▲コスプレコンテストで優勝した神奈川県の青木さん



心ゆくまで踊りつくして

夏の終りを完全燃焼！



▲恒例のコスプレコンテスト！



▲『ギャラクシーファイト』でおなじみのボーナス君



▶東京都のPN／奇双紫（右）。隣は彼女かな？



▲千葉市のPN／めろん

9月3日、東京都六本木のディスコ「VELFARRE」でコスプレダンスパーティー『コスパ』が開催された。

開演後、ディスコタイムがはじまると、はやくも場内は熱気の渦。あふれんばかりにホールをうずめつくしたコスプレイヤーたちがガンガンに踊りまくった。今回はテクノスジャパン主催のためかコスプレはネオジオ関係が中心。中でも今人気の『K・O・F'95』『超人学園ゴウカイザー』『天外魔境真伝』のキャラにトライした人が多かった。

プログラムは森ユキライブ、ゴウカイザーのゲーム大会と盛り沢山だったが、メインはやはりコスプレコンテスト。投票で選ばれた男女8人の中から、大張正己、森ユキをはじめとする審査員がベストコスプレイヤーを決定。右京に挑戦した神奈川県の青木さんが見事優勝した。

すべてのプログラムが終了、会場を去っていくコスプレイヤーたちには完全燃焼した心地好い笑顔が浮かんでいた。



◀コスプレコンテスト2位、神奈川県の植田さん



◀とびきりトロピカルなマッドマン！



▶東京都のPN／NaSKu



▶神奈川県のPN／辻堂紅尉（左）と東京都のPN／天薙京春（右）



▶東京都のPN／ヒトミ（左）と千葉県のPN／桜（右）



SNK主催『K・O・F'95』大会

ネオジオフリーク編集部 惜しくも2位に甘んじる！



9人抜きの修羅騎士鷹　理論派のジェイケイ　人気上昇中のモリスケ



対戦中は全員、緊張した面持ちで望んでいた

8月の終り、まだ残暑も厳しいある日、編集部に一通の手紙が送られてきた。その手紙の中には『K・O・F'95』の大会の招待状が入っていた。主催者の名はルガールバーンシュタイン。何じゃこりぁー！と思いながら続きを読むと、出版社対抗のゲーム大会の案内で、SNKから送られてきたものだった。

この大会は3人で1チームのチームバトル形式でおこなわれるとのこと。ネオジオ専門誌である我々としては必ず優勝し、賞品を頂いていこうと闘志をメラメラと燃えたたせた。まあ、逆をいえば優勝できないと専門誌の立場がないのだ。と、いうわけで猛者揃いの攻略スタッフの中から、アテナに耽溺するDSP－たろりんや、紅丸を使わせたら右に出るものはいないといわれる奥女中秀麿をさしおいて、ネオジオの格闘アクションをプレイさせれば最強だ！と呼び声の高い3人を召還した。その3人とは、草薙京を操る連続技のエキスパート「修羅騎士鷹」。どんなキャラでもそつなくこなす編集部きっての理論派「ジェイケイ」。神様のような先読みで相手に攻めるスキを与えない、超先読みゲーマー「モリスケ」。この3人で優勝を狙うためのスペシャルチーム、「ネオジオフリーク・愛チーム」という名のチームを組んだ。

決戦の日は9月6日、場所はSNK東京支店新社屋地下1階。ヘラヘラ笑いながら余裕ある顔つきの修羅騎士鷹とモリスケとは対称的に、プレッシャーに弱いジェイケイは緊張のためか一目で分かるほど足が震えていた…。

SNKの高津さんと中岡さんの司会により、大会はスタート。各出版社の腕に覚えのある猛者たちが次々と対戦を繰り広げる。1回戦はほぼ順当といえるチーム（ゲーメストチーム、ファミ通日本代表チーム、チーム遊IIなど）が勝ち抜いた。もちろん我らが「ネオジオフリーク・愛チーム」も、先鋒の修羅騎士鷹が草薙京で「ミルクで乾杯さんチーム」（メディアワークス）を3人抜きし、ダントツの強さを周りに見せつけた。

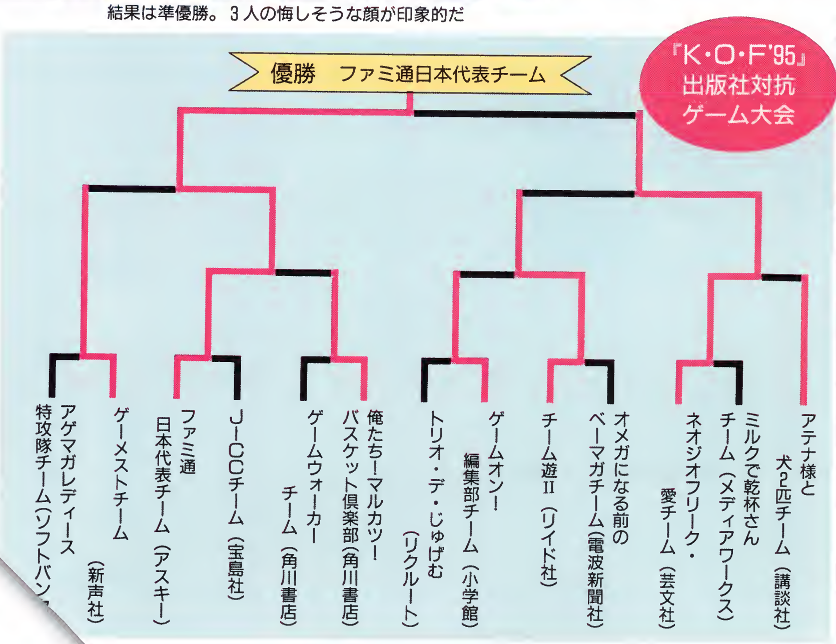
2回戦はまたも先鋒の修羅騎士鷹が、「アテナ様と犬2匹チーム」（講談社）を3人抜きで突破！これには他の編集部の人たちもビックリしたようだ。しかし、これだけに止まらず続く準決勝でも「チーム遊II」（リイド社）をまたまた鷹1人で3人抜きしてしまい、あとの2人が闘えないと文句をいう一幕もあった。

そして、いよいよ決勝戦。対戦相手はファミ通日本代表チーム（アスキー）。今回も修羅騎士鷹が3人抜きか！と期待がかかったが、あえなく大門に敗退。続くジェイケイは如月影二で2人抜きし、3人目も体力を半分ほど減らすなど勇戦した。これで優勝はもらったと思われたが、3人目の麻宮アテナを使うモリスケが練習と勘違い（？）したのか、予想外の負けを喫してしまった。実際の力はともかくとして、勝負は時の運という言葉がまさにそれがピッタリの闘いだった。

残念ながら今回は準優勝ということでちょっと悔しかったが、修羅騎士　鷹が9人抜きという偉業も達成したし、準優勝にも賞品（読者プレゼントにするのでお楽しみに！）がでるということで満足できる大会ではあった。（しかし編集長は『優勝以外興味ない』と冷たかった…）。今後も新作が登場するたびにこういった大会を開く予定があるそうなので、今度こそは優勝を狙ってやる。



結果は準優勝。3人の悔しそうな顔が印象的だ



読者プレゼント用準優勝賞品

- ■NEO・GEOCDハード1台
- ■K・O・F'95CDソフト1枚
- ■スペシャルアイテムボックス　1セット
- ■野中政宏サイン入り K・O・F'95ポスター 5枚
- ■餓狼伝説SPECIALポスター　10枚
- ■K・O・F'94ポスター　10枚
- ■風雲黙示録ポスター　10枚

Bigプレゼント

クイズに答えてプレゼントをもらおう!!



❶NEO·GEOCD　本体(SNK)1名



❷K·O·F'95　CDソフト(SNK)1名



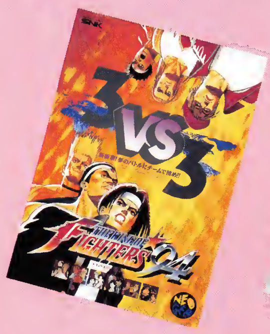
❸K·O·F'95　スペシャルアイテムボックス(SNK)1名



❹野中政宏サイン入りK·O·F'95ポスター(SNK)5名



❺餓狼伝説スペシャルポスター(SNK)10名



❻K·O·F'94 ポスター(SNK)10名



❼風雲黙示録 ポスター(SNK)10名



❽PULSTAR　ポスター(SNK)5名



❾ステークスウィナーポスター(ザウルス)5名



❿K·O·F'95アレンジCD(サイトロン&アート)3名



⓫K·O·F'95 ポスター(SNK)10名



⓬ネオジオクリアファイル(SNK)10名

今月のクイズ

今号から連載を開始したタレントの名前は?

応募のきまり

ハガキにクイズの答え、ご希望のプレゼント番号(必ず何号かも明記)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望をご記入の上、応募券を貼付し、左記宛先まで。

〒112東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社分室
NEO·GEO FREAK編集部「6号プレゼント」係。

締切りは11月1日(消印有効)。発表は8号(12月10日発売号)誌上。

ネオジオフリーク4号プレゼント当選者発表!!

①天外魔境真伝~ポスター
●岡野眞弓・埼玉県/川戸敏宣・滋賀県/藤木秀宣・富山県

②キングボンビー貯金箱
●小池一臣・神奈川県/藤原大輝・愛知県/山崎高嗣・千葉県

③チーム紳介ポロシャツ&キャップ
●橋本竹宏・兵庫県/佐藤浩司・新潟県/松本陵太郎・広島県/黒田武司・宮崎県/石田淳紀・茨城県

④餓狼伝説3~Tシャツ
●平沢和照・福岡県/宗像栄作・千葉県/永田剛志・大阪府/井上健吾・京都府/小田原博昭・広島県

⑤餓狼伝説3~CDソフト
●小熊英子・東京都/鳥越孝一・岡山県/寺内秀俊・栃木県/後藤真也・愛知県/高橋大輔・神奈川県/甲斐寛崇・山梨県/関さや子・東京都/石川健太郎・福岡県/斎藤健太郎・宮城県/大伴由季・大阪府

⑥ワールドヒーローズパーフェクト~テレカ
●田中健太郎・大阪府/巣内恵・千葉県/山田靖・兵庫県

⑦野中政宏サイン色紙
●熊田有紀・福井県/佐藤深雪・秋田県/志鎌理江・山形県

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます!

K·O·F'95クイズキャンペーン当選者発表!!

NEO·GEOCD本体
●沼野敏和・福岡県/鈴木利彦・宮城県/今村充一・鹿児島県/豊岡秀俊・大阪府

K·O·F'95CDソフト
●都築峰一・東京都/藪内奈央子・福島県/桜井聖子・山口県/安部善信・大分県/石原敏和・東京都/中村和也・富山県/井坂充誠・茨城県/桑原ユキ・三重県/水野大作・東京都/水島裕・愛知県

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます!

カラーイラストコーナー



PN／団子丸（埼玉県）　この角で刺されたい人が、たくさんいるのですね…



PN／RURU（福岡県）　ユリと舞♡　とりあえずキングはいないけど、かわいいので許しましょう



PN／江鷹巳都（東京都）　庵のバンド仲間って、ほんとにどんな人達なんでしょう？　こわい…



PN／こむろ要（山形県）　イベントで使用したイラストだそうです。本の売行きも、おたよりくださいネ♡



PN／奈紗（北海道）　セピア調のチャム2。おしゃれ♡



PN／永岡岬（岐阜県）　庵と百合の花というのも、変わった組み合わせで…



PN／桔梗屋弥生（福岡県）　ついにきました、京パパ。クイズの解答には、最終とか、斉秀とか、いろいろありました（笑）…



PN／牧野かりん子（福岡県）　相変わらず、根強い人気を誇るルーミ。毎月たくさん、様々なルーミが編集部に届くのだぁ～



PN／青名（北海道）
ゴウカイザーの攻略は次号からやります（MVSが今になってようやく借りられたので）



PN／ばんこらん（愛知県）　かなり練りこまれた感じがするジョー。ほのかに漂うエロスのかほり



PN／月代咲也（広島県）　ユリとリョウという組み合わせは、意外と少ないですね～



PN／今西翔（東京都）　バックに京＆庵を従えたテリー。「まだまだ主役の座は渡さねぇぜ」



本将棋、挟み将棋、周り将棋が出来るお買得ソフト。

ついにネオジオCDに将棋ゲーム「将棋の達人」が登場。本将棋」や「挟み将棋」、「周り将棋」が遊べます。
対局相手は実写取り込み。個性的なキャラクターたちが状況に応じて様々な表情を見せてくれます。
もちろんプレイヤー同士の対局も出来ます。

10月20日に¥7,800で発売。



本将棋



挟み将棋



周り将棋

将棋の達人

~MASTER OF SYOUGI~ TM

©SNK/ADK 1995

ADKのNEO GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格（税別）	タイトル	発売予定日	価格（税別）
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快ガンガン行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォードII	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	好評発売中	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	将棋の達人	10月20日	¥7,800
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	ADKワールド	11月10日	¥6,800

画面写真は開発中のものです。

ADK テレホンサービス 最新ソフトのお知らせ、先取り情報等、お得な内容満載。
TEL.048-775-2347 電話番号はお間違えなく。

NEO·GEO CD TM

ギュッ!とADKが詰まってる

NEO GEO CD 初の
ディスクマガジンが誕生。
全遍 ADK のパロディーが
てんこもりの超極楽ソフト！

11月10日に¥6,800で発売！



ゲームシアター「19YY」

ワーヒーシリーズのブロッケンを操作して迫り来る敵部隊を蹴散らすシューティングゲーム。MG34を撃ちまくり今日も飛べ飛べブロッケン、ジャーマンボムだ、ジャーマンエクスプロージョンだ、昇進目指して飛でいけ。



アートギャラリー「Cafe de ADK」

ADKの歴代作品のグラフィックが展示されている。ADKらしく「忍者列伝」、ちょと気になる「没キャラ」、ADKの歴史を振り返る「歴代ゲーム」の3つのコーナーがあるぞ 。



ADKドーム「超絶最強選手権」

ADKの人気キャラクターを使ったカードバトル。対戦もOK。パンチだ、キック だ、必殺技だ、え～い ついでに超必だ。勝つまで闘え。目指すは優勝、最強だ。



見世物小屋「NEOクイズ」

ADKの開発秘話などの問題が盛りだくさんの4択クイズ。脳味噌が沸騰するまで考えてカルトADKに挑戦だ。

などなどもりだくさん。



ADK 株式会社エーディーケイ 営業部
〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル
通信販売のお問い合わせは、TEL048-775-2412まで。

ネオジオフリーク VOL.6 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 SNK公認オフィシャル情報誌 芸文社

ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK
1995 VOL.6
1995年10月20日発行 発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤
発行／株式会社 芸文社 〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051（営業）☎03・5395・6314（編集）
580YEN（本体563yen）
芸文社



雑誌 63638—54 ISBN4-87465-276-X C0076 P580E T1063638540583